

**Кристофер Воглер
Дэвид Маккенна**

Мето

Секреты
создания
структуры
и персонажей
в сценарии



АНО
АЛЬПИНА НОН-ФИКШН

Кристофер Воглер

**Мето: Секреты
создания структуры и
персонажей в сценарии**

«Альпина Диджитал»

2011

Воглер К.

Мемо: Секреты создания структуры и персонажей в сценарии /
К. Воглер — «Альпина Диджитал», 2011

ISBN 978-5-9614-5252-5

Эта книга – результат многолетней работы Кристофера Воглера и Дэвида Маккенны. Будучи профессиональными экспертами, они проанализировали в общей сложности более 40 000 сценариев самых разных жанров. Свой совместный труд Воглер и Маккенна рассматривают не просто как полезный инструментальный сторителлинг, они считают его «спасительным» и для начинающих, и для активно пишущих авторов. Своим названием книга обязана методичке Мемо, написанной когда-то Воглером для работы в сценарном отделе и ставшей легендарным руководством для многих поколений сценаристов. Но это лишь один из множества описанных в книге методов анализа и работы над структурой повествования и персонажами – от характеров Теофраста и морфологии волшебной сказки русского филолога Владимира Проппа до авторских методик самих Воглера и Маккенны. Авторы не только щедро делятся своими секретами и показывают на примерах успешных кинолент, как они используются, но и дают после каждой главы практические советы и конкретные задания для самостоятельной работы будущим сценаристам и писателям.

ISBN 978-5-9614-5252-5

© Воглер К., 2011

© Альпина Диджитал, 2011

Содержание

Благодарности	7
Вступление	8
Годы в сценарном отделе	10
Введение	11
Глава 1	16
Глава 2	20
Глава 3	24
Глава 4	26
Глава 5	30
Глава 6	34
Глава 7	55
Глава 8	60
Глава 9	64
Глава 10	77
Глава 11	81
Глава 12	92
Глава 13	96
Глава 14	110
Глава 15	112
Глава 16	115
Глава 17	119
Глава 18	123
Глава 19	128
Глава 20	132
Глава 21	136
Глава 22	140
Глава 23	144
Глава 24	153
Глава 25	156
Глава 26	161
Глава 27	165

Кристофер Воглер, Дэвид Маккенна Мето: Секреты создания структуры и персонажей в сценарии

КРИСТОФЕР ВОГЛЕР,
ДЭВИД МАККЕННА

МЕМО СЕКРЕТЫ СОЗДАНИЯ СТРУКТУРЫ И ПЕРСОНАЖЕЙ В СЦЕНАРИИ

Перевод с английского



Москва
2018

Переводчик *Н. Мезин*
Редактор *Р. Пискотина*
Руководитель проекта *И. Серёгина*
Корректоры *М. Миловидова, С. Чупахина*
Компьютерная верстка *А. Фоминов*
Дизайн обложки *Ю. Буга*

© Originally published by Michael Wiese Productions

12400 Ventura Blvd. #1111

Studio City, CA 91604

www.mwp.com

© 2011 by Christopher Vogler and David McKenna Illustrations: Michele Montez and Fritz Springmeyer

© Издание на русском языке, перевод, оформление. ООО «Альпина нон-фикшн», 2018

Все права защищены. Произведение предназначено исключительно для частного использования. Никакая часть электронного экземпляра данной книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в сети Интернет и в корпоративных сетях, для публичного или коллективного использования без письменного разрешения владельца авторских прав. За нарушение авторских прав законодательством предусмотрена выплата компенсации правообладателя в размере до 5 млн. рублей (ст. 49 ЗОАП), а также уголовная ответственность в виде лишения свободы на срок до 6 лет (ст. 146 УК РФ).

* * *

ВОГЛЕР

Посвящаю Элис, cara mia

МАККЕННА

Посвящаю Джи...

Благодарности

ВОГЛЕР

Хотел бы выразить глубокую признательность своим замечательным учителям: сестре Анжелике Драйден и другим педагогам из колледжа Св. Доминика, а также Дэйву Джонсону, Мэлу Слоуну, Дику Харберу, Морту Заркоффу, Дрю Касперу, Вольфраму фон Ханверу и Ирвину Блэкеру из киноакадемии Университета Южной Калифорнии. Горячо благодарю Фрица Спрингмайера за его идеи и советы.

МАККЕННА

Я в неоплатном долгу перед своими учителями, соучениками, коллегами и студентами, без которых не обошлись становление моей личности и появление этой книги. В первую очередь это Аннет Инсдорф, любезно предложившая мне место преподавателя в Школе искусств Колумбийского университета. Я не смогу перечислить всех театральных актеров, что вдохновляли меня эти годы, но должен назвать Джестона Уильямса и Джо Сиарса, которые помогли мне стать на ноги в профессии. Я глубоко благодарен моему другу Сьюзен Дэнсби за ее ценные предложения и редакторский вклад. Наконец, я хотел бы поблагодарить свою мать и сестру за их терпение и готовность оставаться в игре.

Вступление

ВОГЛЕР

Приемы и методы, собранные в этой книге, – результат многолетней совместной работы и жарких споров между мной, Крисом Воглером, и моим другом и коллегой Дэвидом Маккенной. Мы занимались в жизни многим, но оба состоялись как профессиональные сценарные эксперты, а это значит, что мы читаем и оцениваем сценарии фильмов и сериалов и рукописи романов для крупных киностудий. Мы подсчитали, что в общей сложности вдвоем разобрали более сорока тысяч историй самых разных жанров и работали вместе над десятками писательских проектов.

Чтобы делать такую работу, нам пришлось разработать систему терминов и понятий, описывающих то, что мы изучаем, то есть основные элементы историй: структуру, персонажей и тему. Мы ставили и ставили бесконечные вопросы, придумывали собственные теории и свой язык, чтобы как-то разобраться с нашей непокорной наукой, но мы всего лишь последние в длинной цепи исследователей, восходящей к самому Аристотелю. С чувством глубокой благодарности к предшественникам мы решили включить в эту книгу то, чему научились от них, наряду с собственными находками и интерпретациями. И все это мы передаем вам в надежде, что вас тайны искусства повествования завораживают не меньше, чем нас, что вы продолжите задавать вопросы о нем и тоже что-то добавите к знанию, собранному человечеством.

ЯЩИК С ИНСТРУМЕНТАМИ

Эта книга представляется нам своего рода набором инструментов, расширяющих наше видение, повышающих точность и эффективность, в общем, значительно облегчающих наше ремесло. На этих страницах вы найдете множество разных инструментов: для работы над персонажами и структурой, для определения тем, для прояснения намерений и для усиления удовольствия у зрителя.

Те, кто читал мою книгу «Путешествие писателя: Мифологические структуры в литературе и кино»¹, знают, что я основал свой подход к созданию и редактированию историй на работах великого исследователя мифов Джозефа Кэмпбелла (1904–1987). На основе его трудов я показал, как двенадцатиступенчатая схема типичного повествования о путешествии героя выглядит в кино, и, опираясь на работы Кэмпбелла и швейцарского психолога Карла Юнга, апробировал теорию архетипических персонажей.

При всей своей полезности структура путешествия героя и архетипы лишь два из множества инструментов в наборе сочинителя. В своей ежедневной работе над историями я прибегаю и ко многим другим: наследию водевиля и театра, традиционным подходам Голливуда, ноу-хау Уолта Диснея, языку психологии, принципам, заимствованным из музыки, хореографии, живописи, боевых искусств, архитектуры и военного дела. У Дэвида собственный набор инструментов, вынесенный им из университета и опыта актера, певца, актера озвучки, преподавателя актерского мастерства, баскетболиста и театрального режиссера. И мы оба добавили к нашему набору то, чему научились в величайшей из всех школ – «Академии ударов и падений».

¹ Путешествие писателя: Мифологические структуры в литературе и кино. – М.: Альпина нон-фикшн, 2017.

В этой книге мы поделимся с вами главными, на наш взгляд, принципами и методами создания удачных историй.

Ну и что же за инструментарий мы предлагаем?

Сначала мы вооружаем вас такими необходимыми орудиями, как структура, персонаж и тема. Я кратко обрисую двенадцатишаговую модель путешествия героя и галерею персонажей, воплощенную в восьми основных архетипах, а более глубоко этот предмет освещается в книге «Путешествие писателя». Здесь я скажу больше о структуре и героях, приведу новый материал и опишу инструменты, о которых, хотя пользуюсь ими давно, еще не рассказывал: это, например, составленная Владимиром Проппом типология русской волшебной сказки и любопытное небольшое сочинение о персонажах, принадлежащее перу ученика Аристотеля Теофраста. Дэвид расскажет о таких мощных средствах, как полярные противоположности, взаимодействие и список «хотений», – и это все базовый инструментарий рассказчика. Поговорим мы и о таких важных инструментах сценарного отдела, как логлайн и синопсис, и о той пользе, которую они могут принести любому сочинителю для прояснения темы, персонажей и их намерений.

Изрядную часть книги занимает описание изобретенного Дэвидом метода, предлагающего взгляд на персонажей и целые истории через призму шести средовых факторов: экономических, социальных, религиозных и политических условий а также времени и места. Исследование Дэвида об этих условиях среды развивает метод анализа пьес и проработки сцен, предложенный впервые профессором Техасского университета Фрэнсисом Ходжем.

В совокупности шесть средовых факторов образуют полную и многомерную картину любой истории, помогая режиссерам и актерам осознанно выбирать решения для более яркого раскрытия темы. Нам кажется, что такая матрица будет полезна также и сценаристам, и продюсерам телеспектаклей, разработчикам игр и интерактивных медиа, да и вообще всем желающим в полной мере использовать энергию, заключенную в историях.

Завершится книга советом Дэвида читателю составить личный пятилетний план, а я обращусь к вам с коротким наставлением, прежде чем вы кинетесь создавать новые прекрасные истории.

Оба мы твердо убеждены: ни один из этих инструментов не принесет никакой пользы и ничем вам не поможет, пока вы не примените его на практике. Смотрите на этот комплекс методов не просто как на ящик с инструментами, а как на оборудованный гараж в ожидании автомобилей, требующих ремонта или тюнинга. Мы убедились: когда проверяешь теорию на практике, применяешь какие-то принципы в реальной работе, то получаешь настоящую отдачу, когда кажется, что опровергаются законы физики и в ответ приходит больше энергии, чем ты вложил. Попробуйте сами: выберите в этой книге любые инструменты и примените к любому из виденных вами фильмов, или прочтенных книг, или к проекту, над которым работаете, и вас удивит объем высвобожденной энергии. Ты лишь тогда поистине владеешь инструментом, когда пускаешь его в дело, – иначе все это лишь теории.

Так что действуйте, выжмите максимум из этих знаний и добавьте собственный опыт в общее наследие сторителлинга.

Годы в сценарном отделе

МАККЕННА

Никогда не собирался писать книгу. Это Кристофер Воглер меня уговорил.

По характеру я трубадур, баламут, краснобай, шоумен. Я занимался постановкой пьес – беспечный юнец, перелетающий от одной театральной халтурки к другой. Понемногу осваивал науку организации шоу и свое ремесло и счастлив был работать на любого, кто платил.

И тут я знакомлюсь с мистером Воглером, куда более серьезным и целеустремленным джентльменом, чем я. В этом человеке, кроме блестящего остроумия, меня привлекала уникальная способность прочитывать заумные тома и превращать закодированную в них полезную информацию в понятные и бесценные крупницы мудрости. Назойливый критикан встретился с Гарри-объясняльщиком².

Оба мы оказались жадными до историй и до знаний о том, как они делаются.

Будучи серьезным человеком, Крис стремился найти себе применение в киноиндустрии. Понимая, что я с радостью останусь бродячим лицедеем до конца своих дней, он не на шутку за меня взялся и настоял, чтобы я присоединился к нему.

Он показал мне, как можно зарабатывать на жизнь, читая и разбирая сценарии для студий. С одной стороны, это была доброта к олуху без гроша в кармане. А с другой – он приобрел товарища, способного помочь в расшифровке уроков, которые преподносила ему профессия, а кроме того, коллегу, чья работа тоже обещала ценные уроки. За долгие годы в этом бизнесе мы разобрали тысячи и тысячи сценариев. Мы были и поныне остаемся сценарным отделом из двух человек.

И значит, эта книга (которую я вовсе не собирался писать) – продукт сорока лет наших бесед. Сын мастера-самоучки, предметом гордости которого были отлитые им из бетона каноз, Крис посвящает жизнь изучению того, как все устроено, и совершенствуя наш рабочий инструментарий. «Путешествие писателя» и главы, написанные им для этой книги, и есть плоды этого изучения.

Крис не один год уговаривал меня рассказать, что знаю я. Наконец, он приковал меня к клавиатуре и добился своего. Если мой вклад в эту книгу окажется хотя бы вполовину столь же ценен для сочинителей и публики, как работа Криса, я буду бесконечно счастливым человеком.

² Harry the Explainer – персонаж некоторых историй в жанре «фурри» (с героями в образе антропоморфных животных – furry stories), склонный дотошно все объяснять. – *Прим. ред.*

Введение

Кто эти парни?

Воглер

Бутч Кэссиди: «Они начинают меня раздражать. Кто эти парни?»
– из сценария Уильяма Гольдмана к фильму *«Бутч Кэссиди и Сандэнс Кид»*

Я деревенский мальчишка из Миссури; Дэвид вырос в небольшом городке в Нью-Джерси. Каким образом эти двое встретились и пустились в совместное путешествие по морям сторителлинга?

Лет двенадцати я переехал с родителями из пригорода Сент-Луиса на ферму в сорока километрах от города. В детстве меня увлекали фильмы, волшебные сказки, мифы и легенды, комиксы и вообще любые истории. Я понимал, что хочу каким-то образом сам участвовать во всей этой игре. В Университете Миссури я изучал телерадиожурналистику, а после окончания поступил на службу в военно-воздушные силы. Молодым офицером меня отправили в Лос-Анджелес снимать документалки о военной космической программе, а через пару лет перебросили на производство учебных фильмов на военную базу «Келли» в Сан-Антонио, Техас.

Я интересовался театром и актерской игрой, и как-то раз мы с одним приятелем из части отправились в город попробоваться на роли в местной постановке «В случае убийства набирайте “М”». Друг сказал мне, что режиссер – интересный человек, восходящая звезда и бузотер местной театральной сцены по имени Дэвид Маккенна.



Ранние версии Воглера (слева) и Маккенны пытаются выяснить, как все вертится, в историческом парке Ла-Пурусима-мишен в Ломпоке, Калифорния (фото Джойс Гаррисон)

Маккенна и впрямь оказался колоритной фигурой: длинные волосы, косматая борода и зычный голос выходца из Нью-Джерси. Он кипел энергией и постоянно стучал по резиновому мячу или крутил трость. Манеры у него были грубоватые и развязные, но очень забавные, и мне понравился его новаторский режиссерский подход. Он показался мне похожим на Багза Банни: дерзкий, озорной, но добродушный.

На большую роль Дэвид взял моего друга, который был гораздо лучшим актером, чем я, ну а мне предложил эпизодическую роль полицейского. Поскольку у меня хорошо получалось передавать акценты, я, кроме того, изображал несколько нужных для постановки голосов из радио и из телефона, а еще, стараясь быть полезным, вызвался «протоколировать», то есть во время репетиции записывать на полях пьесы режиссерские замечания. В роли режиссера Дэвид становился жестким и суровым, заправлял в театре всем и всеми. Он точно знал, чего хочет, и, казалось, не интересовался иными мнениями.

По тогдашним стандартам его режиссерские предпочтения были экзотичны, смелы и дразнили публику. Но было ясно, что эти предпочтения не случайны, что он следует каким-то принципам. Он прибегал к языку кинопроизводства, говорил о кадрах, ракурсах, монтаже, ссылаясь на классические кинокартины. Его вкусы в кино и его страсть к фильмам казались весьма схожими с моими. Мне хотелось вмешиваться, комментировать, но я хранил молчание, стараясь записать все, что он говорит.

Однажды Дэвид режиссировал важную сцену, эпизод борьбы, где женщина, на которую напал убийца, защищаясь, сама закалывает напавшего ножницами. Дэвид закончил выстраивать мизансцену и хотел уже двинуться дальше, как я неожиданно для самого себя буркнул: «А если он не умер?!»

Маккенна обернулся и посмотрел на меня большими глазами. В его лице явно читалось, во-первых: «Что это за тип влез в мой постановочный процесс?», и во-вторых: «Эй, а отличная мысль!»

«Он вроде как вампир, – осмелился я продолжить, – она убивает его, публика в это верит, она сама в это верит. Но вдруг он вскакивает на ноги – живой! И снова набрасывается на нее, с ножницами в спине! И ей приходится убивать его еще раз!»

Идея понравилась Дэвиду, и он тут же включил ее в пьесу. В тот вечер после репетиции мы пошли в кофейню и начали разговор, растянувшийся на десятилетия и ставший тканью этой книги.

Мы увидели, что у нас много общего; мы родились с разницей в несколько месяцев в 1949 г., когда беби-бум достиг пика, оба росли в больших семьях со средним достатком, в обоих католическая церковь вдолбила определенный набор этических принципов. Мы оба любили вестерны и интересовались историей и сверхъестественным. Но кажется, сильнее всего нас все эти годы объединяла любовь к историям во всех их видах. Мы поняли, что немного в этом петрим, от природы чувствуем форму и держим в голове море разных примеров.

Мы сдружились и вместе работали в нескольких театральных постановках в Сан-Антонио, когда театральная сцена в этом городе отличалась новаторством и оригинальностью. Это было сказочное время, нам казалось, что мы можем всё. Как и любые сказочные времена, оно закончилось, и творческие души, на краткое время собравшиеся там, разлетелись на все четыре стороны. Конец волшебства совпал с окончанием моей службы в военно-воздушных силах. Мы с Дэвидом оба чувствовали, что должны узнать больше о том деле, которым хотим заниматься, так что распрощались и поступили в разные университеты в противоположных концах страны, но обещали поддерживать огонь творчества, не теряя связи друг с другом.

Дэвид направился на восток, в Университет Карнеги – Меллон в Питтсбурге, оттачивать навыки театрального режиссера, а я вернулся в Лос-Анджелес совершенствовать компетенцию киносценариста и кинорежиссера и поступил в киношколу Университета Южной Калифорнии, учебу в которой мне оплачивали как отставному военному.

В те дни я искал какой-то организующий принцип или общую теорию, которая бы объяснила весь хаотичный с виду космос историй. Сейчас я понимаю, что Дэвид, наверное, тогда уже нашел свою версию Единой теории поля для сторителлинга – в том подходе к режиссуре, который он усвоил от профессора Ходжа на преддипломной практике в Университете штата Техас, в Остине. Свою я обнаружил чуть позже, в Университете Южной Калифорнии, когда преподаватель познакомил меня с наследием Джозефа Кэмпбелла и его концепцией путешествия героя: это стало для меня посвящением в новую жизнь, привело к созданию книги «Путешествие писателя», и на этом во многом строилась моя дальнейшая карьера.

Все эти годы и после мы с Дэвидом поддерживали связь. Можно сказать, весьма добро-совестно к этому подходили. В длинных письмах мы сравнивали свои записи, сделанные на занятиях, и разбирали новые фильмы. После выпуска Дэвид начал руководить театром и преподавать актерское мастерство, а я стал получать первые заказы в Голливуде в качестве анали-

тика. Каждый год мы на несколько дней где-то встречались для интенсивного разбора фильмов и обсуждения историй, с которыми сталкивались в работе. Но в то же время происходил какой-то глубокий прогресс, поиск во всем этом материале скрытой системы.

Я продолжал работать в Голливуде сценарным экспертом, читал сценарии и истории и писал на них рецензии, так называемые «обзоры». У меня неплохо получалось, и я приобрел репутацию человека, хорошо разбирающегося в структуре историй: отчасти благодаря тем инструментам, которые дало мне понятие «путешествия героя». Однажды Дэвид был у меня в Лос-Анджелесе, и я познакомил его с редактором из 20th Century Fox, где тогда сам работал. Редактор сказал, что в нью-йоркском отделении студии для Дэвида может найтись работа в сценарном отделе, и уговорил подготовить для примера несколько обзоров, чтобы можно было оценить его аналитические навыки.

Затем, как это помнится Дэвиду, я устроил ему адский подготовительный курс, заставлял бесконечно переписывать обзоры, добиваясь нужной кондиции. Но очевидно, оно того стоило, потому что место он получил и с тех пор постоянно востребован как искусный аналитик историй.

Через пару лет я ушел из Fox на студию Disney, где как раз происходили крупные перемены в менеджменте и корпоративной культуре и начиналось большое оживление. Я чуть глубже погрузился в тайны кинопроизводства, занимался историографией, писал отчеты по разным аспектам популярной культуры и детальные примечания к сценариям, запускавшимся в производство.

Но я не терял интереса к основополагающим принципам сторителлинга, к поиску неписанных правил повествовательной логики, и особенно – к моделям структуры и персонажей, которые усвоил из «Путешествия героя» Джозефа Кэмпбелла. Во мне крепло желание изложить мысли о невероятных возможностях использования этой модели в киноисториях. Хотелось лаконично и ясно сформулировать основные принципы в виде внутреннего студийного Мето, меморандума, вроде тех знаменитых, в которых глава производства в Disney Джеффри Катценберг разъяснял свои походные приказы новому Голливуду.

Я решил взять отпуск, чтобы заняться своим проектом, и полетел в Нью-Йорк обговорить замысел с Дэвидом. Больше недели мы усердно работали, обсуждая и проверяя каждый аспект моей модели, подгоняя и расправляя формулировки и метафоры. Дэвид оказался необыкновенно полезен в качестве источника примеров из классических кинокартин, иллюстрирующих тысячу возможных вариантов двенадцати стадий.

Когда мы бесконечным просмотром старых фильмов добились Дэвидов видеомэгнитофон, я вернулся в Лос-Анджелес писать меморандум, который назвал «Практическое руководство по “Тысячеликому герою”», знаменитое (или пресловутое) семистраничное руководство, которое стало быстро проникать в голливудскую традицию сторителлинга (оно воспроизведено целиком в главе 6).

Первый экземпляр я отправил Маккенне, а дальше стал раздавать друзьям-аналитикам и важным боссам в Disney. Большинство из этих людей, заглянув в Мето, говорили что-нибудь вроде «Ну, любопытно». Но я знал, чувствовал: я нащупал нечто важное. Мне представлялось, как экземпляры моего меморандума, словно малыши-роботы, выходят со студии и ныряют в бурный поток голливудских теорий, и все происходит само собой. Тогда только что изобрели факс-аппарат, и я воображал, как копии документа разлетаются по всему городу: именно так и вышло.

По реакции людей было понятно, что я попал в точку. Я слышал, как мою работу обсуждали молодые администраторы, рассказывали друзьям. Она стала хитом сезона и обязательным атрибутом актерских агентств и кабинетов студийных боссов вроде Дон Стил из Paramount. Самый искренний из комплиментов, плагиат, тоже не обошел мой меморандум: не один честолюбивый молодой управленец пытался присвоить авторство, поставив на обложке свое имя.

Ты понимаешь, что и впрямь нашел нечто дельное, когда появляются люди, считающие, что твою находку стоит украсть.

И это одна из ситуаций, когда путешествие героя и архетипы пригождаются в реальной жизни. Я понял, что плагиаторы были теми самыми привратниками, как «самозванцы», возникающие в волшебных сказках, чтобы объявить, будто дракона убили они, а не настоящий герой. В этом случае герою, чтобы получить законную награду, приходится пройти еще одно испытание. И я сделал дерзкий шаг: написал письмо Джеффри Катценбергу, который одобрително отозвался о моем Мето на совещании. Я объявлял о своем авторстве и испрашивал награды – большего участия в принятии решений сценарного отдела.

Джеффри исполнил мое желание, послав меня работать на студию Disney Feature Animation, которая тогда возрождалась после долгого упадка, начавшегося со дня смерти Уолта Диснея. Оказавшись там, я увидел, что моя методичка меня опередила и мультипликаторы уже строят раскадровки по этапам «путешествия героя».

Свою первую версию Мето я раздавал слушателям, когда стал преподавать начала сторителлинга на писательских курсах в Калифорнийском университете в Лос-Анджелесе. Она распухла до двенадцати или четырнадцати страниц: я немного развил свои мысли и добавил примеров. Наконец, я включил туда рассуждения об архетипах, и скоро материала набралось столько, что впору было задуматься о книге, и так из скоромного семистраничного желудя выросло «Путешествие писателя».

Тем временем мы с Дэвидом по-прежнему где-то раз в год встречались, чтобы посмотреть старое кино и поделиться знаниями, почерпнутыми на работе и вычитанными в свободное время. Мы вместе работали над разными текстами и вроде бы не теряли интереса к тем удивительным штукам, которые можно узнать об историях. Дэвид оказался восхитительным учителем, как я всегда и предполагал, он и теперь раз за разом удивляет меня своей прозорливостью, идет ли речь о кино, сторителлинге или жизни.

В один прекрасный день мы поняли, что за все эти годы нарасуждали и наговорили об историях на целую книгу, и вот она появилась. Что ж, откроем ящик с инструментами и заглянем: что там есть?

Глава 1

У вас должна быть тема

Воглер

Один из самых главных и важных вопросов, которые вы задаете себе, сочиняя историю: «Какова моя тема?» Тема – это инструмент, помогающий автору сфокусироваться, связно выстроить произведение вокруг той единственной идеи или человеческого свойства, которые исследуются в каждой сцене.

О чем вы рассказываете? Не в том смысле, что «Макбет» – повествование о шотландском аристократе, убившем многих, чтобы занять трон, а в том, какое одно слово определяет суть вашей истории. По мнению драматурга Лайоша Эгри, писавшего об этом в работе «Искусство драматургии», тема «Макбета» – честолюбие, стремление к господству.

Когда артисты и режиссеры рассказывают о своих новых фильмах, они обычно говорят: «Наш фильм о том-то и о том-то». Например, о доверии или предательстве, дружбе или жестокости, но, какое бы слово ни было выбрано, оно многое сообщает о содержании фильма. Это потому, что они много и напряженно думают об истории, которую рассказывают, пока не дойдут до самой сути.

Часто слова «тема» и «исходная предпосылка» используются как синонимичные, но мы с вами, рассуждая об устройстве историй, будем понимать под темой однословное определение какого-либо человеческого устремления или качества, которое на протяжении всей истории служит связующим фактором. А предпосылкой мы будем считать более распространенное описание темы, превращающее одно слово в короткое предложение, содержащее мысли автора по поводу того самого устремления или качества. Одна из возможных форм предпосылки похожа на математическое уравнение: поведение X ведет к последствиям Y.

«Тема» (слово из греческого) означает некое записанное положение, предположение или депозит. Предпосылка предполагает нечто, посланное вперед, или опять-таки предположение. В логике «предпосылка» означает предположение, утверждение, первое в цепи рассуждений, от которого будут зависеть все остальные мысли.

Если тема «Макбета» – властолюбие, то исходная предпосылка Шекспира состоит в том, что некоторый его вид, не знающая жалости жажда власти, неизбежно ведет к краху. Пьеса, разворачиваясь сцена за сценой, доказывает эту мысль.

Сам Макбет осознает это слишком поздно. Предпосылка, на которой он выстраивает свою жизнь: «Лишь жалости не знающая жажда власти дорогой верной ведет на трон». Это классический пример истории, которая учит: «Проси не то, чего захочешь, а то, в чем действительно нуждаешься». Макбет мог бы выбрать иную посылку, например: «Властолюбие без самозабвения, смиренное милосердием, ведет к долгому и счастливому царствованию». Но нет, он хотел быть монархом любой ценой, не понимая, что в итоге это отсечет его от человечества и обречет на гибель.

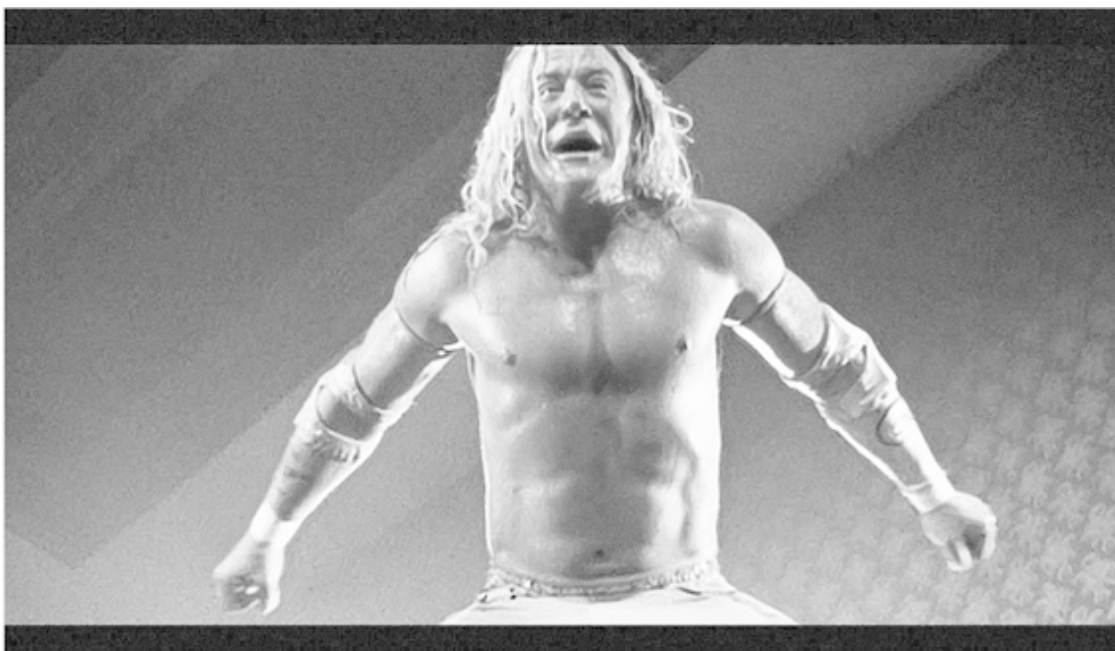
Я обычно за то, чтобы тема или исходная предпосылка были ясно сформулированы в диалоге где-нибудь в начале первого акта. Это может быть высказанная героем вслух мечта или взгляд на жизнь, заявляемый другим персонажем. Герой может его принять или оспорить, но мысль должна затем прослеживаться до конца истории. Она будет висеть вопросом над последующими сценами. Ее будут проверять всеми возможными способами, и нам придется взвесить множество аргументов как в ее пользу, так и против. Если посылка звучит в словах утешения несчастного влюбленного: «Не бойся, любовь побеждает все», то дальше это утвер-

ждение будет со всех сторон оспорено персонажами, цинично считающими любовь ловушкой и блажью для дураков. В конце мы вернемся к исходной идее, возможно чуть изменив ее – добавив то, чему научились, – или просто повторив, но уже с гораздо более глубоким пониманием благодаря вынесенным из этой истории урокам о каких-то человеческих особенностях.

Не всегда тема или посылка заявляются столь прямо. В иных сценариях они проникают в сознание зрителя исподволь, за счет повторения некоторых слов, фраз и ситуаций. Однажды я подрядился переписать сценарий приключенческого фильма, в котором на первый взгляд не было никакой видимой темы или исходной идеи. В истории не было ни драматического, ни эмоционального уровня, только последовательность сцен. Перелопатив добрых семьдесят страниц, я заметил, что в диалогах, написанных мной, то и дело из уст разных персонажей раздается одно и то же слово, например в таких строках: «Я больше не доверяю своему чутью», «В этом деле тебе придется довериться мне» и «Почем мы знаем, что тебе можно доверять?» До меня дошло, что именно доверие может стать отличной темой для этого фильма о молодой необстрелянной женщине-офицере, внезапно попавшей в ситуацию противостояния. Я тут же вернулся к первой сцене и перестроил так, чтобы ее центром стало доверие, показал, что героиня не доверяет собственным инстинктам. И двинулся дальше, стараясь в каждой сцене разрабатывать тему доверия. Посылку я решил сформулировать так: «Научись доверять себе, и тогда тебе будут доверять другие». Фильм, к сожалению, так и не сняли, но мне этот опыт открыл глаза на то, насколько более стройным и драматически интересным становится сценарий, если появляются связующая тема и исходная посылка.

Понимание темы и посылки последовательно облегчает выбор художественных средств. Если вы знаете, в чем суть вашей истории, о чем она рассказывает, вам ясно, какое настроение и какие эмоции нужно создать и вызвать, а значит – в какие цвета окрасить декорации, какой взять темп, какую использовать музыку. Творение становится органичным, логичным, связным и осмысленным, как живой организм, имеющий хребет и центральную нервную систему.

Прорабатывая сценарий, не стесняйтесь модифицировать его тему и посылку. Зачастую ясно увидеть их можно лишь на каком-то этапе развития истории, и ваши изначальные соображения о ней на одном из поворотов могут разойтись с тем, во что она выливается по сути. В какой-то момент писатель или режиссер должен избрать тему и посылку, и потом весь сценарий или постановка должны соответствовать главной идее и поддерживать ее, открывая зрителю возможность соучаствовать во всесторонней оценке человеческой природы в данной ситуации.



Какую тему можно увидеть в «Рестлере» с его одиноким антигероем, который пытается вернуться к нормальной жизни, но решает, что для него более естественно уйти в героическом сиянии славы? Кто-то считает, что это искупление; может, это цельность: будь верен себе. Что вы думаете?

О ЧЕМ НАДО ПОДУМАТЬ

Каким одним словом можно определить тему вашей жизни? Как сформулировать вашу посылку? Не хочется ли вам там что-нибудь изменить?

Каким одним словом можно обозначить тему вашего любимого фильма или книги? Каковы их посылки? Выражают ли они определенную точку зрения на какое-то человеческое качество?

КОММЕНТАРИЙ МАККЕННЫ

Поскольку книгу мы пишем в четыре руки, то я иногда буду вклиниваться и комментировать написанное Крисом, а он будет дополнять мои главы.

Как и Криса, производители сценариев нередко подряжают меня на критический разбор своей продукции. Применение инструмента «тема» сразу же вызывает доверие клиента и задает направление для дальнейшей работы. Если клиент видит, что я понимаю суть его истории, у нас возникает хороший контакт и стартовая площадка для доработки сценария.

Недавно один адвокат, ставший сценаристом, пригласил меня проанализировать его сценарий о громком судебном деле, в котором он участвовал. В сценарии мастерски были описаны

юридические тонкости, но в целом он тянул скорее на глубокомысленную документалку, чем на вызывающую сильные эмоции драму.

Когда мы сели все это обсуждать, я сказал, что этот судебный случай интеллектуально меня увлек, но эмоционально оставил чувство неудовлетворенности. Мне не хватало осязаемой темы. Мы стали перебирать темы своих любимых фильмов про юристов (вспомнились «Анатомия убийства», «Эрин Брокович» и «Приговор») и обнаружили, что эти картины эмоционально воздействуют, потому что в них юридический спор приправлен еще и личными историями.

Волновало бы нас загрязнение окружающей среды капиталистами, если бы в фильме не было сюжетообразующего противостояния голодранки Эрин и ее чопорных коллег из имущего класса? Дэвид Мэмет в «Приговоре» хорошо показывает дело о врачебной халатности. Но история цепляет нас из-за пьяницы-адвоката, который идет против равнодушной системы, чтобы спасти собственную душу.

Мы с клиентом перебирали разные варианты темы, и вдруг он сказал кое-что занятное. Он признал, что рассмотрение того дела поставило его на небывалый прежде уровень ответственности. Бинго!

Можно ли тему ответственности провести во всех сюжетных линиях? Это оказалось возможным. Строго говоря, выходило, что эта тема пряталась там повсюду, как бы выжидая: хватит ли у нас ума ее разглядеть? Ура! После того как мы выманили тему из логова, новая концепция сюжета уже заботилась сама о себе. Из подробного изложения судебного казуса сценарий превратился в серию эффектных стычек, заставляющих персонажей осознавать, что они сами ответственны за то, как будут жить.

За несколько недель мой клиент написал новый вариант сценария: крепкий судебный триллер о громком деле, которое преобразует жизнь почти всем, кто в него вовлечен. При помощи самого примитивного инструмента мы подняли простой фактаж до уровня настоящей драмы.

Глава 2

Список «хотений»

Маккенна

Есть три правила сочинительства, и никто не знает какие.
– *Сомерсет Моэм*

Приведенные в эпиграфе слова принадлежат одному из лучших писателей XX столетия, и они помогают мне, преподавая, не задирать нос. Я не знаю, как люди создают свои творения. Это таинство, для которого нужны вдохновение, упорный труд и еще что-то необъяснимое, – этому не научишься по учебникам и книгам (слышу стон моего издателя).

К счастью, мастерству (если не искусству) научить можно. Тут есть свои твердые правила, которые в руках художника обретают пластичность. Понимающий художник сначала проходит «базовую подготовку», усваивая эти правила, а затем с ними играет.

Однако, похоже, что чаще писатели-неофиты сразу бросаются творить, пропуская начальную ступень – обучение ремеслу.

В театральном училище мы с однокурсниками не понимали всей важности школы. Мы стремились стать актерами, нами двигали страстные порывы, и мы слегка презирали необходимость приобретать знания. Исполненные юношеского задора и самых лучших намерений, мы играли сцены перед нашими учителями. По большей части эти этюды были так себе.

Дотерпев нашу игру до конца, наш педагог неизменно начинал разбор с простого вопроса: «Чего хочет этот персонаж?» За семестр мы играли в десятках сцен, и вопрос звучал всякий раз, без исключений. И всякий раз ответом было мычание и невнятное бормотание. В нашем упорном невежестве мы были довольно забавны.

И такая традиция сохраняется. Мне тоже пришлось преподавать актерское мастерство и пересмотреть сотни сыгранных студентами сцен. И так же, как мои учителя, я почти всегда спрашиваю: «Чего хочет ваш персонаж?» И как и мы десятилетия назад, нынешние студенты, потупив глаза, мямлят что-то в смысле «ну, я не знаю».

Поэтому во имя нашего ремесла я хочу, чтобы вы и я (в основном вы) составляли список возможных «хотений». Когда мы знаем, что нас обязательно спросят, мы должны, если хотим выглядеть хорошими студентами, заготовить какой-то ответ.

Так чего же могут хотеть люди? Начнем с самых первичных потребностей: еда, одежда, кров. Можно ли сочинить историю о таких простых желаниях? Почему бы и нет? Не они ли движут героями «Виктора/Виктории» Блейка Эдвардса?

Отсюда можно двинуться дальше. Алкоголик хочет выпить: спросите, например, героя Николаса Кейджа в «Покидая Лас-Вегас». Грешники хотят искупления. Почти все мы жаждем любви и признания. Уильям Уоллес из «Храброго сердца» жертвовал всем ради свободы, а Мик Джаггер никак не может получить удовлетворения.

И если мы забыли, Синди Лопер сообщает, что девочки хотят веселиться.

На самом деле поп-музыка – это настоящий учебник всевозможных желаний. Ребята из Fame хотят вечно жить. Арета хочет УВАЖЕНИЯ, а в комедии «В джазе только девушки» Мэрилин Монро хочет «быть любимой тобой, только тобой, и никем другим». У Мэрилин это выглядит как сладкое томление, а вот у Гленн Клоуз в «Роковом влечении» ее простое «хочу» становится по-настоящему страшным.

Майклу Корлеоне нужна семья, и, чтобы ее обрести, он готов убивать. В этом его трагедия, верно? Сколько людей тоскуют без спутника жизни и детей? На какие драматические поступки мы способны ради таких простых вещей?

И может, не очень деликатно такое говорить, но большинство из нас готово попасть в глупое положение, лишь бы исполнить свои сексуальные желания. А что сказать о второстепенном персонаже комедии Мери Чейз «Харви», который мечтал сидеть под деревом с пивом и в компании с девушкой, которая бы гладила его руку и говорила: «Ну ладно, ладно»? На первый взгляд ничего особенного, но на этом держится целая сюжетная линия.

Деньги до той или иной степени мотивируют большинство из нас, а Джеймс Бонд заскучал бы без дела, если бы не бесконечная череда негодяев, стремящихся завоевать мир. Сам Джеймс, похоже, вполне счастлив, пока у него не иссякает запас экзотических сигарет, смертельно опасных фам-фаталь и коктейлей мартини («взболтать, а не смешивать»). Если подумать, я бы тоже такого хотел.

Спортивные команды хотят выигрывать призы, и не в одной сотне фильмов показано, на какие жертвы спортсмены ради этого идут.

Песенкой со словами «Я хочу» начинается едва ли не каждый бродвейский мюзикл. Этакий гимн, провозглашающий главное устремление героя, которое созреет и подвергнется испытаниям в ходе дальнейшего сценического действия. Красавица из «Красавицы и чудовища» музыкально тоскует о приключениях, как у героев книг, которые она читает. Элиза Дулиттл из «Моей прекрасной леди» мечтает о «миленькой» комнате с огромным креслом. Песня «Обалдеть, чуваки» из «Блондинки в законе» сообщает нам, что Элли Вудс хочет замуж за Уорнера, и исполнению этого желания посвящена вся остальная история.

Бывают ли еще какие-то «хотения»? Ничуть не сомневаюсь. Карьера, почести, признание, победа, свой дом, мир во всем мире, дружба, покой, уединение, знание, мудрость, озарение, ответы, единение с Богом. Этот список можно продолжать и продолжать, и каждый его пункт легко послужит основой крепкой истории.

Для нас, рассказчиков, список «хотений» становится необходимым орудием, которое нужно постоянно оттачивать и все время держать под рукой. История просто не начнется, пока кто-нибудь чего-нибудь не захочет и не двинется в сторону своей цели. Если же у вас есть персонаж с готовым желанием, ваша повесть сразу рванет вперед.

Для пользы дела я попросил группу своих недавних студентов помочь мне составить список «хотений». Его я прилагаю ниже. Но хорошо бы вам создать и собственный. Когда сформируете его, держите под рукой в своем ящике с инструментами и применяйте.

Любовь
Деньги
Удовольствия
Оценка (Одобрение)
Безопасность
Мсть
Стабильность
Власть
Победа
Свобода
Признание
Слава
Искупление
Уважение
Приключения

Бог
Истина
Справедливость
Американский образ жизни
Внимание
Мир
Секс
Счастье
Семья
Бессмертие
Общение
Выживание
Знания
Мудрость
Наркотики
Бегство
Хорошая история
Талант
Определенность
Дом
Нормальность
Переживания
Вдохновение
Веселье
Независимость
Забыть
Помнить
Наследство
Развитие
Прощение
Дружба
Смерть
Элегантность/Красота
Руководство
Индивидуальность
Компания/Товарищество
Одиночество
Адреналин/Прилив
Рок-н-ролл (см. Наркотики и Секс)
Комментарий Воглера

КОММЕНТАРИЙ ВОГЛЕРА

Недавно я присутствовал на занятиях у Дэвида в Колумбийском университете и подключился к разбору студенческих сценариев. И мы все время задавали один и тот же вопрос: чего этот персонаж хочет? Если это не придумано, то весь сценарий и отдельные сцены выглядят неубедительно, расплывчато, бесформенно.

У меня тоже есть свой вариант списка «хотений», иерархия материй, ведущих людей по жизни. Может, не все мы это понимаем, но каждый из нас строит свою жизнь согласно некоторому набору базовых установок, выбранных из стандартного списка желаний, в той или иной степени присущих любому человеку. Каждая личность и каждый персонаж художественного произведения сознательно – а чаще бессознательно – выбирает из списка один мотив, который влияет на его поведение больше прочих. Остальные выстраиваются ниже, по степени убывания важности, но один, как правило, доминирует. Например, кому-то важнее всего всегда поступать по-своему, кому-то – любой ценой сохранять неприметность, кому-то – всегда быть правым, кому-то – казаться богатым, кому-то – всегда владеть ситуацией, кому-то – быть ни на кого не похожим и т. д.

В историях в принципе и рассказывается об этом выборе и главного героя часто заставляют сознательно пересмотреть его неосознанную привычную иерархию устремлений. Например, в конце повествования герой, которому важно было любой ценой победить, переоценивает свои приоритеты и выдвигает во главу списка новый стимул, например жажду любви или дружбы. У меня самого в жизни долгие годы главным приоритетом было «Я всем должен нравиться», и это означало избегать поступков, которые могут кого-то расстроить, стараться всем угодить в ущерб самому себе. История моей жизни содержала урок для меня: стремление угодить ближнему – хорошо в свое время и в своем месте, но никуда не годный жизненный принцип. Я научился жить с собой в ладу, предоставляя окружающим право любить или ненавидеть меня, как им захочется.

Глава 3

Где большая сделка?

ВОГЛЕР

Голливуд – это бизнес, в котором выплываешь или тонешь, здесь не станут тратить время на твоё обучение, но в начале пути, став рецензентом в Orion Pictures, я получил один ценный урок. Редактор сценарного отдела однажды собрала всех рецензентов и сообщила, что никто из нас понятия не имеет, что такое сцена. Я удивился: я думал, что знаю это. Сцена – короткий фрагмент фильма, происходящий в одном месте в определенный отрезок времени, когда разворачивается какое-то действие или сообщается какая-то информация. Неправильно, сказала она.

И стала объяснять, что сцена – это сделка. Она может обходиться без денег, но обязательно предполагает какие-то изменения в контракте между персонажами или в соотношении сил. Это такое взаимодействие, в которое вступают две или более сторон, имея между собой некое соглашение, и либо договариваются, либо сражаются, пока не придут к новому, после чего сцена должна закончиться.

Например, опрокидывается давно утвержденная иерархия. Слабый путем шантажа берет верх. Народ восстает против диктатора. Герой пытается порвать с кем-то отношения или преодолеть зависимость.

Или это может быть история возникновения нового союза либо вражды. Двое, прежде ненавидевшие друг друга, заключают новое соглашение: сотрудничать перед лицом новой угрозы. Парень зовет девушку на свидание, и та соглашается или отказывается. Два гангстера сговариваются укокошить конкурента. Толпа вынуждает шерифа выдать арестованного на суд Линча.

Задача в том, чтобы прийти к новому балансу, и, когда сделка совершилась, сцена закончена, точка. Если нет сделки, то нет и сцены, во всяком случае такой, которая добавляет сценарию веса. Пустая сцена подлежит либо выбрасыванию, либо переписыванию с целью добавить некую существенную смену расстановки сил.

Затем редактор заметила, что многие авторы тоже не понимают, что такое сцена, и начинают сценарий недосценами, нужными лишь для того, чтобы ввести персонаж или обозначить экспозицию. Не знают, как начать и закончить сцену, тратят время на вступления и болтовню, продлевают сцену после того, как участники сговорились. Сцена – это сделка. Ударили по рукам – прочь из кадра.

Этот принцип здорово помогает мне при определении смыслового зерна сцен, но, как я увидел, он работает и на макроуровне, для более крупных вопросов сценария, ведь любая история – это пересмотр какого-то главного соглашения, договоренности между противоборствующими силами. В романтических комедиях пересматривается контракт между женщиной и мужчиной. Мифы, религиозные притчи и заветы, сказочная фантастика перестраивают взаимодействие между человеком и высшими силами, правящими в мире. Условия неустойчивого баланса между добром и злом вновь и вновь пересматриваются в каждом боевике про супергероев и в каждой истории с моральной дилеммой. Кульминацией многих кинокартин бывает судебное решение, устанавливающее новое положение дел: приговаривающее злодея к наказанию, провозглашающее невиновность или задающее условия спорной сделки. О чем бы ни шла речь, мы начинаем с одного соглашения, а в конце получаем другое.

Понимая, в какой момент состоялась главная сделка фильма, ты видишь, на чем фильм должен закончиться. Сегодня многие картины продолжают еще долго после того, как для публики они, по сути дела, закончились. Зритель знает, что истории конец, когда оглашен последний пункт нового порядка вещей, и начинает ерзать, если режиссер добавляет красивый росчерк, приделывает коду, переносится на десять лет вперед и пр. Когда мальчишкой я смотрел кино в автокинотеатрах, то замечал, что многие зрители заводят моторы и укатывают прочь, когда фильм еще не закончился. Для них крупная сделка в картине состоялась, когда чудовище убито или злодей схвачен, им нет охоты смотреть, как герой целует возлюбленную и уезжает в закат. «Ударили по рукам – прочь из кадра» – отличное правило и для сцен, и для целых историй.

КОММЕНТАРИЙ МАККЕННЫ

Для меня быть «другом Вога» ценно, помимо прочего, тем, что удастся оказаться рядом в момент неожиданных извержений его вулканического ума. Его мысли, как бомбы, внезапны и непредсказуемы. Иной раз они увлекают меня в длинные и извилистые полеты сквозь бездонную кроличью нору. Но чаще наводят на золотую жилу.

«Крупная сделка» – это чистое золото. Однажды утром я обнаружил ее в почте и тут же набросал новый план дневного занятия со сценаристами. Я распечатал текст, подцепил из библиотеки первое попавшееся видео и представил это все студентам.

Вооружившись концепцией, мы принялись смотреть фильм, отмечая на ходу, какие сцены работают, а какие – просто балласт. В нашей инструментарии сторителлинга появился новый диагностический инструмент! С того дня и до окончания семестра мы обсуждали все сочиненные студентами сцены с точки зрения сделки. Уровень их текстов от этого существенно вырос.

Крис не называет имени редактора студии Ogiop, нашедшего этот самородок и поделившегося им, но позвольте мне пропеть ему или ей пару дифирамбов.

Реплика Воглера. Для сведения: ее звали Мигс Леви, и она заслуживает твоих дифирамбов. Что бы это слово ни значило.

Глава 4

Контракт со зрителем

ВОГЛЕР

Если сцена – это сделка, что такое целый сценарий? Можно сказать, тоже сделка, но контракт в этом случае имеет место не между персонажами, как в сцене, а между автором и аудиторией. Условия таковы: зрители соглашаются отдать вам кое-что ценное, свои деньги, а сверх того и много более ценное – свое время. Если вы сценарист, то прбсите у зрителя всего полтора часа безраздельного внимания, но если романист, то вам надо гораздо больше. Задумайтесь! Направленное внимание всегда входило в число самых редких и самых ценных материй во вселенной, и это тем более верно сегодня, когда столько раздражителей состязаются за внимание каждого человека. Так что даже несколько минут внимания, уделенного вам, для зрителей – большая ставка, это намного дороже тех десяти баксов, что они выкладывают за билет в кино или за книгу. И хорошо, если вы в исполнение вашей части договора предложите что-то по-настоящему интересное.

Есть много способов исполнить контракт с публикой. Прежде мне казалось, что модель путешествия героя, описанная мной в книге «Путешествие писателя», и есть исполнение контракта и что она абсолютно необходима. Я и теперь полагаю, что это самый надежный способ обеспечить свою часть соглашения со зрителем: подарить ему катартическую метафору его жизни, несущую привкус смерти и преображения. Зритель все равно склонен видеть это в любой истории, да и правда нелегко найти такую, где нет хотя бы каких-то отсылок к путешествию героя. Но я понял, что у автора есть и другие возможности исполнить свою часть контракта.

Как минимум вы должны развлекать, то есть занимать внимание зрителя чем-то относительно необычным, удивительным, пугающим или тревожным. Должны обращаться к эмоциям, предлагать что-то чувственное, нутряное, некое переживание, которое зритель может ощутить физически: скорость, движение, ужас, вожделение. Еще один вариант исполнения контракта со зрителем – смех. Люди настолько жадны до смеха, что, если фильм несколько раз заставляет в голос рассмеяться, он, скорее всего, станет хитом. Если кино хорошо выполняет смеховой пункт контракта, зритель закроет глаза и на глупую или бессмысленную историю. В 1950-е смотреть фильмы про говорящего мула Фрэнсиса люди шли не ради глубокомысленных и трогательных историй эволюционирующего героя, и они не ждут, что «Элвин и бурундуки» изменят их жизнь.

Исполнить контракт может славное путешествие в пространстве и времени. Почти не помню, какая была история в «Бездне», но я чувствовал себя более чем удовлетворенным оттого, что в жаркий летний день меня на два часа перенесли в темное холодное место в морской пучине. Джеймс Кэмерон превосходно умеет создавать целые миры (изящный мир «Титаника», головокружительный мир «Аватара»), и его фильмы имеют успех, потому что так здорово выполняют статью контракта «перенесите меня в другое место».

Показывать полюбившихся зрителю кинозвезд в интересных сочетаниях – к этому способу исполнить контракт с публикой студии прибегали всегда. Трейлеры так и возглашали: «Вы полюбили Трейси и Хепбёрн в “Адамовом ребре”, вы вновь увидите их вместе в “Пэт и Майке”!» Переодеть всеобщего любимца в другой костюм – тоже проверенный способ обеспечить обещанное зрителю развлечение. Вам понравилось, как Рассел Кроу выглядел в гладиаторских доспехах? Он придется вам по душе и в капюшоне Робин Гуда.

Новизна сама по себе весьма в цене у публики, она оправдывает затраты времени и внимания. Людям важно поговорить о фильме, который все обсуждают, будь то «Психо», «Жестокая игра», «Криминальное чтиво», «Ведьма из Блэр», «Страсти Христовы» или «300». Чтобы выполнить этот пункт контракта, хорошо вставить в фильм что-нибудь по-настоящему странное, жуткое, отталкивающее, волнующее или удивительное, чтобы зрители могли со знанием дела обсуждать увиденное.

Один из лучших способов отработать условия контракта на развлечение публики – исполнить какое-то глубинное желание, присущее заметной части аудитории: увидеть, как динозавры снова ходят по Земле в «Парке Юрского периода», летать и применять иные сверхчеловеческие способности в «Супермене», стать объектом желания сексапильных подростков-вампиров в «Сумерках». Уолт Дисней понимал, что на этих желаниях держатся волшебные сказки, и ядром его бренда стала предложенная зрителю возможность без вреда для здоровья окунуться в сказочные приключения, где его ждут встречи с исполняющими любое желание феями, джиннами и волшебниками.

Иногда фильм удовлетворяет зрителя просто тем, что отражает дух времени, преобладающие настроения момента. Бывает, что такие фильмы ненамеренно предвосхищают реальные события. «Китайский синдром», картина о расплаве реактора на вымышленной атомной станции, вышла в прокат за несколько дней до аварии на Три-Майл-Айленде и превратилась в хит, который все хотели посмотреть. В ленте «Мне бы в небо» хороши и сюжет, и актерская игра, но ко всему прочему этот фильм вышел после долгих лет подготовки, как раз в тот момент, когда многие американцы оказались выброшенными за ворота предприятий, так что рассказанная в нем история о корпоративных чистильщиках, что ездят по городам и увольняют людей, угодила в самую точку. Конечно, реальные события могут и уничтожить фильм. После террористических актов 11 сентября 2001 г. в США многие киноленты не вышли в прокат из-за того, что в них под ударами террористов падают высотные здания. В те дни людям не хотелось, чтобы контракт на развлечение исполнялся таким образом.



«Мне бы в небо» удовлетворяет условиям контракта по нескольким параметрам: здесь есть сложные и привлекательные персонажи, хорошая история, но главное достижение фильма — он уловил дух своего времени. (Мне этот фильм полюбили тем, что обыгрывает футуристическую архитектуру Сент-Луисского аэропорта. Мой отец участвовал в строительстве этих бетонных арок.)

Я далеко не сразу согласился признать все эти хитрые расчеты — ведь не может дело ограничиваться одной корыстью, правда? Но со временем убедился, что в определенном смысле все обстоит именно так. С библейских времен мы живем, повинаясь контрактам, и сама Библия — это перечень соглашений и сделок, заключенных между Господом и его творением. И все мы выполняем неписаное соглашение с обществом, так называемый общественный договор, обязующий нас держаться определенных правил поведения в обмен на свободу и относительную безопасность. Наша цивилизация немыслима без контрактов, договоров и документов, фиксирующих условия тех или иных соглашений, от кодекса Хаммурапи и брачного контракта до Билля о правах. Рассказывая историю, вы обязательно должны подумать, какая сделка происходит в каждой из сцен и какова крупная сделка всего фильма или книги. Не забывайте, что ваши клиенты, то есть ваша публика, отдают вам свое время и внимание, и старайтесь, со своей стороны, предложить то, что по крайней мере развлечет этих людей, исполнит их желания, возможно, позабавит и вдохновит или даже в чем-то немного изменит.

КОММЕНТАРИЙ МАККЕННЫ

Аннет Инсдорф — мой босс в Колумбийском университете. Несколько лет назад она попросила меня написать 14-недельный учебный курс для изучающих авторское кино. Я на секунду задумался, какого же автора мне выбрать, и тут до меня дошло, что в нашем универси-

тете еще не разбирали удивительно долгую кинокарьеру продюсера-режиссера-композитора-и-кинозвезды Клинта Иствуда. Он и стал моей темой. До начала занятий оставалось несколько недель, и тут Аннет на каком-то кинематографическом сборище столкнулась с мистером Иствудом во плоти. Она рассказала ему о наших планах, и тот в ответ со своим знаменитым прищуром ласково проворчал: «Смотри, чтобы детишки не заскучали!»

Вот это и есть контракт с аудиторией (и весьма вероятно, исток кинематографической легенды по имени Клинт Иствуд).

Глава 5

Полярные противоположности

МАККЕННА

На днях на семинаре одна студентка-писательница представляла идею новой книги. Она писала о двух сестрах, которые с самого начала ладили друг с другом и потом продолжали в том же духе.

Дальше идея пока не развивалась, и девушка была расстроена, что в ее замысле не просматривается никакой истории. Я посоветовал обратить внимание не на сходства, а на различия персонажей.

Иначе говоря, я предложил ей воспользоваться таким инструментом, как полярность, или полярные противоположности.

Отвечая на вопросы о несходствах героинь, писательница решила, что сестра А будет старшей, более рассудительной, любящей порядок и надежность. Вторая, младшая, более эмоциональна и склонна к приключениям. Неплохое начало; из него мы вывели, что героиня А – альфа-дама, которая (в начале рассказа) в любой момент может найти в младшей бете-сестре верную помощницу.

Полярность создает предпосылки для конфликта, который станет двигателем повествования.

Писательница замышляла романтическую историю в антураже аристократизма и богатства. Наш инструментарий помог нам понять, что подобный статус персонажей должен быть укоренен в давней традиции и в правилах, обеспечивающих незыблемость их образа жизни. Далее можно предположить, что альфа-сестра – консервативная натура, стремящаяся следовать правилам и защищать их. А вот бета-сестру по принципу полярности мы вообразим потенциальным мятежником и отступником.

Что могло бы стать для нее искушением? Какая угроза существующему укладу может рассорить сестер? Как насчет появления смуглого красавца из низших классов? Альфа-сестра увидит его сквозь призму традиционных ценностей и тут же классифицирует как обслуживающий класс. Но бета-сестра увидит в первую очередь природное обаяние этого человека и возможность романтического приключения. Эврика! Мы нашли свою историю!

ВАЖНЕЙШИЙ ИНСТРУМЕНТ

Полярные противоположности – инструмент, который ценят все мастера драматического цеха. На самом базовом уровне художественное произведение сталкивает нос к носу две противоборствующие силы и затем показывает противостояние в сценах физического, эмоционального и философского соперничества (то есть взаимодействий), пока конфликт так или иначе не разрешится. Конфликт обычно существует, пока одна из противоположностей не возобладает или пока не возникнет нечто новое, чего не было в начале рассказа.

«КРИМИНАЛЬНОЕ ЧТИВО»: ДВА ПЕРСОНАЖА, ДВА ПОЛЮСА

Вспомните, какая сцена в «Криминальном чтиво» Тарантино идет после начальных титров. Мы видим Джулс и Винсент в образе двух похожих друг на друга бизнесменов, дело-

вых партнеров, вместе едущих на работу. Когда Винсент описывает свой отпуск в Европе, все выглядит вполне буднично.

Но в моралите, разыгранном Тарантино, эти двое – полюса-противоположности. Расхождения начинаются, когда друзья спорят, считать ли сексом массаж ступней женщине. Этот оживленный спор создает конфликт между, казалось бы, одинаковыми «коллегами».

Их полярная противоположность становится очевидной в момент ключевого события драмы. Джулс и Винсент заканчивают порученную им работу, перестреляв кучу негодяев. И тут откуда ни возьмись в комнату врывается еще один, до сих пор не замеченный, злодей с огромной пушкой. Невероятно, но все пули летят мимо героев.

В этот решающий момент Винсент заявляет, что им повезло. Джулс не соглашается: по его мнению, причина спасения – чудо. Конфликт между персонажами становится темой фильма, и спор полярных противоположностей оказывается в центре внимания. «Криминальное чтиво» ставит извечный вопрос: зависят ли наши удачи и неудачи целиком от случая? Или существует какая-то высшая сила, с которой мы можем вступить в общение?

Эта тема подспудно обсуждается во всех сценах картины. Случай или Бог сталкивает на улице беглого боксера Бутча и Марселласа? Удача улыбнулась ему или пришло вдохновение свыше, когда Бутч, спасая Марселласа от убийц, хозяев оружейного магазина, искупил свою вину перед ним? Не рука ли судьбы разлучила Бутча с отцовскими часами?

Похоже, у Тарантино этот вопрос вызывает сильные эмоции. Только посмотрите, чем кончают Винсент и Джулс. Первый, верящий в удачу, спасся после едва не стоившего ему жизни вечера с женой Марселласа. Но удача изменяет Винсу, когда вооруженный пистолетом Бутч застает его у себя в туалете. Отрицающий Бога Винс погибает – как второстепенный персонаж в истории, рассказанной о ком-то другом.

А персонажу полярно противоположному вера в Бога дает сверхчеловеческие способности. С ней невооруженный Джулс не только уговаривает чокнутого убийцу Ринго и его психованную подружку не трогать никого в кафе, он еще убеждает эту парочку самоубийц вернуть ему бумажник и загадочный чемодан Марселласа.



Едва ли полярность героев где-то еще так очевидна, как в этом кадре из «Белоснежки». Что олицетворяют Белоснежка и королева?

В пьесе, которую разыгрывает Тарантино, вера в Божественное начало позволяет человеку управлять событиями, а вера в удачу бросает его на волю слепого случая.

Увидев в пьесе полярные противоположности, мы проникаемся историей. Напряжение нарастает, когда нам хочется победы какой-то из сторон конфликта или мы надеемся, что в итоге противостояния появится новая возможность.

«МОСТЫ ОКРУГА МЭДИСОН»: ДВА ПОЛЮСА, ОДИН ПЕРСОНАЖ

Полярные противоположности могут сосуществовать в одном персонаже. Франческа из фильма Клинта Иствуда «Мосты округа Мэдисон» – фермерша из Айовы, любящая жена и мать, помогающая мужу и детям в их повседневных заботах. Но в то же время она – покинувшая родину итальянка, натура музыкальная и романтическая. Ее внутренняя сущность заключает в себе две полярные противоположности.

Сценарист Ричард Лагравенезе заостряет эту оппозицию, временно устранив семью Франчески, тем самым немного меняя ее привычную жизнь. Затем посылает неутомимого путешественника Роберта к самому порогу Франчески, открывая ей мир и возможность любовной истории на стороне. Верная жена должна держаться от Роберта подальше. Романтическая итальянка скорее отдалась бы чувствам. Какая из полярных противоположностей Франчески отзовется в ее душе?

К моменту, когда фильм достигает кульминации, любовники должны решить, как им быть дальше. Франческа возвращается к прежней роли фермерской жены, но и любовное томление в ней не угасает. Она уже не тот человек, каким была. То же самое с Робертом. До встречи с Франческой он жил без оглядки. А покидает ее, понимая, что обрел душевный приют, который до конца жизни останется в его сердце.

Успех фильма обеспечен тем, что его полярные противоположности одновременно и сложны, и понятны. Два полюса соединились, и возникло то, чего не было в начале истории.

Иначе говоря, полярные противоположности – это инструмент, предлагающий автору целый мир продуктивных вопросов, которые помогают ему двигаться вперед и превратить вдохновенные видения в крепкую драматургию.

О ЧЕМ НАДО ПОДУМАТЬ

1. Какие полярные противоположности можно найти в фильмах про вампиров? А в «Звездных войнах»? В «Сексе в большом городе»?

2. Составьте список из двадцати пар противоположностей (например, честный и лжец, нервный и спокойный, гибкий и неуступчивый). Затем придумайте, какие конфликты могли бы вырасти из каждой пары.

3. Какие полярные противоположности присутствуют в вашей собственной жизни? В семье? В местном сообществе? В области, штате? В стране? Можете ли вы из этих противоположностей вынести идеи для какой-нибудь истории?

КОММЕНТАРИЙ ВОГЛЕРА

Концепция полярных противоположностей – из числа самых первых принципов сторителлинга, которые мы с Дэвидом признали оба, потому что и он и я – любители фильмов и пьес, показывающих противоположные грани человеческой натуры, как это делает Шекспир, исследуя рыцарство через контрастные образы Генриха V и Фальстафа. В третьем издании «Путешествия писателя» я немного говорю о полярности историй, приводя сравнения с магнетизмом и электричеством, и пытаюсь описать, как иногда полюса временно меняются местами, с комическим или драматическим эффектом вышвыривая персонажей из привычных им ролей. Может быть, мы с Дэвидом так привержены идее полярности в сторителлинге потому, что сами во многих отношениях противоположны. По сравнению со мной Дэвид маниакально аккуратен, и нельзя быть более разными, чем мы с ним, в восприятии дедлайнов. Его алгоритм: прочти сценарий сразу или поручи его кому-нибудь, как только он попал тебе в руки, и расслабься. А мой: расслабься и до последней возможности откладывай работу на потом. Это создавало определенную драматическую напряженность в нашей совместной работе.

Глава 6

Мето, с которого все началось: практическое руководство по «Тысячеликому герою»

ВОГЛЕР

Время от времени кто-нибудь просит у меня экземпляр того оригинального семистраничного Мето, с которого началось «Путешествие писателя». На много лет я потерял всякий его след и мог предложить либо более позднюю, расширенную версию, либо свою книгу, в первую главу которой входила эта методичка. Но такими вариантами мало кто довольствовался, вероятно полагая, что есть какое-то волшебство в том изначальном, сухом и безыскусном, изложении моих представлений. Им позарез нужен был «легендарный семистраничник», который я назвал «Практическим руководством по “Тысячеликому герою”», но мне никак не удавалось заполучить его в руки. Вот до этого момента.

Поставив на уши весь дом и рабочий кабинет, переворотив кучу папок и коробок, я наконец нашел первый, необработанный вариант меморандума, который и привожу здесь в надежде на то, что на вас он окажет хотя бы часть того магического действия, какое ему приписывают.

Практическое руководство по «Тысячеликому герою» Джозефа Кэмпбелла, написанное Кристофером Воглером.

Есть всего две-три человеческие истории, и они повторяются снова и снова с таким неистовством, будто прежде не случались никогда.

– Уилла Кэсер

ВВЕДЕНИЕ

Возможно, будущее покажет, что одной из самых влиятельных книг XX столетия был «Тысячеликий герой» Джозефа Кэмпбелла.

Книга оказала огромное влияние на писательское мастерство, но больше всего – на кинематограф. Такие режиссеры, как Джон Бурмен, Джордж Миллер, Стивен Спилберг, Джордж Лукас и Фрэнсис Коппола, своим успехом отчасти обязаны вечным закономерностям, которые описывает Джозеф Кэмпбелл.

Идеи, представленные им в этой книге и в других сочинениях, – отличный набор аналитических инструментов.

Располагая им, вы практически всегда сможете определить, где и почему провисает история; изучив описанную в книге схему, вы найдете решение всех или почти всех проблем своего сценария.

Ничего нового в этой книге нет. Идеи, изложенные в ней, старше пирамид, старше Стоунхенджа, старше самой первой на скальной живописи.

Заслуга Кэмпбелла в том, что он собрал их вместе, распознал, сформулировал и назвал. Он первым обнажил схему, заложенную внутри любой и каждой из когда-либо рассказанных историй.

Кэмпбелл, которому сейчас восемьдесят два³, – страстный любитель мифологии и автор нескольких научных трудов. Много лет он вел учебные курсы, писал книги и читал лекции о мифах всех времен и народов. «Тысячеликий герой» – это кристально ясное изложение его наблюдений о самом распространенном в любом фольклоре и в любой литературе жанре – героическом мифе.

Изучая героические мифы разных народов, Кэмпбелл обнаружил, что они все, в сущности, одна и та же история – снова и снова пересказываемая в бесконечных вариациях. Он увидел, что все рассказчики, сознательно или нет, следуют древней структуре мифа, и все истории, от сальных анекдотов до литературных шедевров, можно истолковать в свете героического мифа – «мономифа», принципы которого Кэмпбелл разбирает в своем сочинении.

Тема героического мифа универсальна, она существует в каждой культуре, в любую эпоху; она бесконечно варьирует, как сам человеческий род; и в то же время ее базовая форма не меняется, это невероятно устойчивый набор элементов, которые, бесконечно повторяясь, исходят из глубин человеческого сознания.

Размышления Кэмпбелла вторят мыслям швейцарского психолога Карла Юнга, писавшего об «архетипах» – постоянно возвращающихся образах, которые являются в сновидениях всем людям и живут в мифологии любого народа.

Юнг полагал, что архетипы отражают разные аспекты человеческого сознания – что наши личности состоят из персонажей, играющих разные роли в драме нашей жизни.

Он заметил очевидное соответствие между образами из сновидений или фантазий пациентов и общими архетипами мифологии и предположил, что те и другие имеют глубокие истоки в «коллективном бессознательном» человечества.

Повторяющиеся персонажи героического мифа – молодой герой, мудрый старик или старуха, оборотень, тень героя, антагонист – идентичны архетипам человеческого разума, какими они являются в сновидениях. Поэтому мифы – и любые истории, построенные по такой же схеме, – впечатляют нас своей психологической правдой.

Эти истории – точные модели работы человеческого сознания, верные карты человеческой психики. Они психологически достоверны и реалистичны, даже когда изображают фантастические, невозможные, нереальные события.

Это и дает таким историям универсальную власть. Книги и фильмы, построенные по модели героического мифа, содержат в себе сигналы, воспринимаемые всеми, потому что они берут начало из общего источника в коллективном бессознательном и отражают свойственные всем тревоги и надежды. Они связаны с детскими, но вечными вопросами: «Кто я? Откуда я пришел? Куда уйду после смерти? Что хорошо и что плохо? Что я должен с этим делать? Что будет завтра? Куда девается вчера? Есть ли здесь кто-то еще?»

Через идею, воплощенную в мифологии и описанную Кэмпбеллом в «Тысячеликом герое», можно понять любую человеческую ситуацию. Это прекрасный ключ к жизни и замечательный инструмент эффективного взаимодействия с широкой аудиторией.

Если вы хотите разобраться в природе героического мифа, лучше всего прочесть самого Кэмпбелла. Это такое чтение, которое способно изменить человека. Также неплохо почитать побольше собственно мифов, но это необязательно, поскольку Кэмпбелл – прекрасный рассказчик, который с удовольствием иллюстрирует свои построения примерами из неисчерпаемого кладеза мировой мифологии.

В четвертой главе «Тысячеликого героя», названной «Ключи», Кэмпбелл дает концентрированную суть «стандартного» героического мифа. Я позволил себе немного модифицировать общую схему, чтобы отразить популярные темы кино, проиллюстрировав примерами из современных фильмов. Я пересказываю героический миф по-своему, и вы не стесняйтесь

³ Дж. Кэмпбелл скончался в 1987 г. – Прим. пер.

делать то же самое. Каждый рассказчик приспособливает миф под свои цели. Потому-то у героя тысяча лиц.

ПУТЕШЕСТВИЕ ГЕРОЯ: ОБЩАЯ СХЕМА

Путешествие героя – это описанная американским ученым Джозефом Кэмпбеллом схема повествования, прослеживаемая в драматургии, сторителлинге, мифе, религиозных обрядах и психическом развитии человека. Схема описывает типичные приключения архетипа Героя, то есть человека, который покидает дом и свершает великие дела на благо группы, племени или цивилизации.

Вот этапы этого приключения:

1. Обыденный мир. Герой, обеспокоенный, неустроенный или неосведомленный, изображается сочувственно, чтобы слушатель мог примерить на себя его ситуацию или его выбор. Герой показан на фоне обстоятельств, наследственности и личной истории. В жизни героя присутствуют какие-то полюса, увлекающие его в противоположные стороны и создающие напряжение.

2. Зов к странствиям. Что-то резко меняет положение дел: воздействие внешней силы или чего-то, вызревшего внутри, и герою надо как-то встречать перемены.

3. Отвержение зова. Герой страшится неизвестности и пытается, пусть и недолго, уклониться от приключения. Другой вариант: об опасностях и неизвестности впереди говорит другой персонаж.

4. Встреча с наставником. Герой встречает бывалого путешественника по мирам, и тот обучает героя, дает ему какой-то предмет или совет, которые помогут в дальнейших странствиях. Или герой находит источник храбрости и мудрости в себе самом.

5. Преодоление первого порога. В конце первого акта герой покидает обыденный мир и вступает в новую страну или в новую ситуацию с незнакомыми правилами и ценностями.

6. Испытания, союзники, враги. Герой проходит проверку и отбирает союзников в волшебном мире.

7. Приближение к сокрытой пещере. Герой и приобретенные им союзники готовятся к большим переменам в волшебном мире.

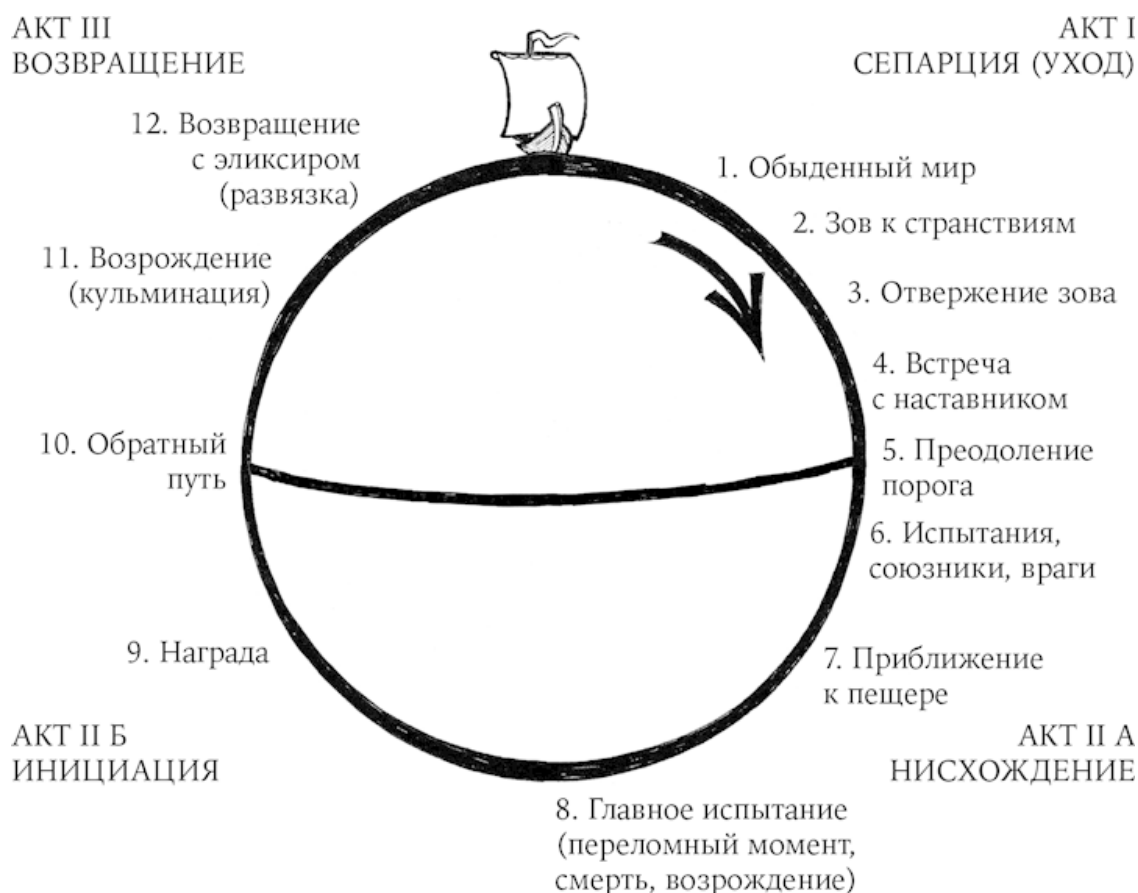
8. Главное испытание. Примерно в середине истории герой попадает в центральную область волшебного мира и встречается со смертью или противостоит величайшему из своих страхов. Жизнь преобразается в момент встречи со смертью.

9. Награда. Герой завладевает сокровищем, которое завоевал противостоянием со смертью. Здесь может быть триумф, но остается опасность лишиться сокровища.

10. Обратный путь. Где-то в четвертой четверти истории герою приходится покинуть волшебный мир, чтобы доставить сокровище к себе домой. Нередко здесь происходит погоня, подчеркивающая срочность миссии героя и ее опасность.

11. Возрождение. В кульминации истории герой вновь подвергается суровому испытанию на пороге дома. Он очищается последним жертвоприношением, еще одной гибелью и возрождением на более высоком уровне. В этом жертвоприношении наконец разрешается конфликт полярных противоположностей, заданный вначале.

12. Возвращение с эликсиром. Герой возвращается домой или продолжает путь, сохраняя при себе какую-то часть сокровища, способную преобразать мир подобно тому, как преобразился сам герой.



ЭТАПЫ ПУТЕШЕСТВИЯ ГЕРОЯ

1) Герой показан в его собственном обыденном мире

Большинство историй рано или поздно приводят нас в особенный мир, новый и чуждый для героя. Если вы намерены рассказать историю о рыбе, вынудой из ее привычной стихии, то сначала нужно создать контраст, показав героя в привычном ему повседневном мире. В «Свидетеле» мы сначала видим и мальчика-амиша, и полицейского в их обыденности, а потом каждый из них попадает в иную реальность: деревенский парнишка – в большой город, а городской полицейский – в деревенскую глушь. В «Звездных войнах», прежде чем Люк Скайуокер начнет вершить судьбы Вселенной, мы видим, как он мальчишкой до смерти скучает на ферме.

2) Зов к странствиям

Герой сталкивается с проблемой, вызовом или приключением. Гибнет страна, как в легендах о короле Артуре и святом Граале. В «Звездных войнах» Оби-Ван Кеноби получает голографическое послание от принцессы Леи и приглашает Люка с собой в поход. В детективах герою предлагают новое дело. В романтических комедиях это первая встреча с особенным, но вызывающим чувство протеста человеком, и герою или героине предстоит добиваться его или состязаться с ним.

3) Герой колеблется (отвержение зова)

Как правило, на этом этапе герой мешкает, не решаясь на приключение. В конце концов, там его ждет величайший из страхов – страх неизвестности. Люк отвергает призыв Оби и возвращается в дом тетки, где обнаруживает, что его родных сожгли штурмовики Империи. Люк моментально отбрасывает сомнения и рвется в бой. У него появился мотив.

4) Героя ободряет мудрый старик или старуха (встреча с наставником)

Во многих историях в этот момент появляется персонаж типа Мерлина, наставник героя. В «Челюстях» это сыгранный Робертом Шоу сварливый спец, знающий все об акулах; в мифологии «Шоу Мэри Тайлер Мур» это Лу Грант. Наставник дает совет, а иногда и волшебное оружие. Так, Оби-Ван вручает Люку световой меч его отца.

Дальше помогать герою наставник не может. Герой рано или поздно должен в одиночку столкнуться с неизвестным. Иногда мудрому старцу или старухе приходится поддать герою под зад, чтобы приключение началось.

5) Герой пересекает первый порог (преодоление порога).

Герой впервые вступает в волшебный мир. В этот момент история набирает ход, начинаются приключения. Воздушный шар поднимается в небо, завязывается флирт, звездолет уносится в дальний космос, обоз переселенцев трогается в путь. Дороти ступает на дорогу из желтого кирпича. С этого мгновения герой уверен в избранном пути – и обратного хода нет.

6) Герой проходит испытания и встречает помощников (испытания, союзники, враги)

В волшебном мире герой вынужден приобретать союзников и врагов, проходить испытания и тем самым чему-то учиться. В «Звездных войнах» герой заключает важный союз с Ханом Соло и становится врагом Джабба Хатта в таверне. В «Касабланке» любая дружба и вражда начинаются в кафе «У Рика», и во многих вестернах именно в салуне проверяются отношения героев.

7) Герой приближается к сокрытой пещере (приближение к пещере)

Герой наконец попадает в опасное место, часто глубоко под землей, где спрятано то, ради чего он все затеял. В артуровском цикле это зловещая часовня, где герой находит святой Грааль. Во множестве мифов герою приходится спускаться в Ад, чтобы вывести оттуда любимого человека, или входить в пещеру, чтобы сразиться с драконом, стерегущим сокровище. Тесей идет в лабиринт на бой с Минотавром, Люка Скайуокера с товарищами засасывает Звезда Смерти, где они спасают принцессу Лею. Иногда герой просто погружается в мир своих сновидений, чтобы сразиться с собственными страхами и одолеть их.

8) Герой подвергается главному испытанию

Момент, когда герой касается дна. Он сталкивается со смертельной опасностью и едва не погибает в сражении с невиданным чудовищем. Для нас, зрителей, замерших у входа в пещеру в ожидании победителя, это тяжелая минута. В «Звездных войнах» это мучительный момент в утробе Звезды Смерти, когда Люк, Лея и их друзья попадают в гигантский мусороизмельчитель. Щупальценосный монстр затягивает Люка в канализацию, и тот не показывается так долго, что зритель боится, что герой погиб. В «Инопланетянине» зритель на миг верит, что И-Ти умирает на операционном столе.

Это критический момент любой истории: испытание, когда герой как будто умирает и возрождается. Здесь главный источник магии героического мифа. Слушателя, читателя или зрителя уже приучили отождествлять себя с героем. И теперь предлагают вместе с ним пережить момент смертельной опасности. На время мы цепенеем, а затем, с воскрешением героя из мертвых, оживаем вновь.

Та же магия заложена в любом грамотно устроенном рисковом аттракционе. Американские горки заставляют ездока как бы оказаться на краю гибели, а после такого переживания человека охватывает пронзительная радость. На этом же эффекте построены обряды перехода и инициации в тайных обществах и братствах. Ритуал посвящения заставлял неофита ощу-

тить прикосновение смерти и пережить воскрешение. Острее всего чувствуешь себя живым в момент, когда, кажется, умираешь.

9) Герой завладевает мечом (обретение меча, награда)

Избежав смерти, одолев дракона, умертвив Минотавра, герой завладевает сокровищем, за которым отправился из дому. Иногда это особенное оружие, например волшебный меч, иногда какой-то символ вроде святого Грааля, иногда эликсир, способный возродить поверженную страну.

Нередко герой разрешает конфликт с отцом или со своим давним врагом. В «Возвращении джедаев» Люк примиряется с обоими, узнав, что умирающий Дарт Вейдер – его отец и, в конце концов, не такой уж злодей.

Также герой на этом этапе нередко примиряется с женщиной. Часто она и есть сокровище, именно ее герой отправляется завоевать или спасти, и в этот момент в истории нередко следует любовная сцена или бракосочетание. Женщины в таких историях (и мужчины, если собственно героиня – женщина) часто бывают оборотнями. Они как будто бы меняют облик или возраст, показывая, насколько обманчивы и изменчивы, с точки зрения героя, свойства противоположного пола. Пройдя великое испытание, герой зачастую начинает лучше понимать женщин и в итоге примиряется с ними.

10) Обратный путь

Но герой еще не вышел из чащи леса. Многие лучшие кино- и литературные погони приходятся на этот этап приключения, когда героя пытаются настичь жаждущие мести существа или силы, у которых он похитил эликсир или сокровище. Так, Люк с друзьями и с принцессой Леей бегут со Звезды Смерти, располагая планом, который уничтожит Дарта Вейдера.

Если герой еще не примирился с отцом или с богами, в этот момент они тоже могут погнаться за ним. К примеру, Эллиотт и И-Ти спасаются ночью на велосипеде от человека с ключами (Питер Койоти), персонажа, олицетворяющего государственную власть. В конце фильма Эллиотт и человек с ключами мирятся, и даже похоже, что этот персонаж станет мальчику приемным отцом.

11) Возрождение

Герой возвращается из волшебного мира, преображенный пережитым. Здесь часто понарошку разыгрывается сцена гибели и возрождения героя из восьмого этапа путешествия, и герой вновь встречается со смертью и побеждает ее. «Звездные войны» постоянно эксплуатируют эту тему, раз за разом обыгрывая финальную схватку, в которой Люк почти погибает, в какой-то момент кажется мертвым, а затем чудесным образом возрождается. Этот опыт преображает его, делает другим человеком.

12) Возвращение с эликсиром

Герой возвращается в обыденный мир, но его приключения окажутся бессмысленными, если из волшебного мира он не вынес эликсир, сокровище или какой-то особенный урок. Иногда это просто знание или опыт, однако если герой не добыл эликсир или еще какое-то благо для всего человечества, то он обречен проходить все приключения снова, пока не добьется своего. Во многих комедиях использована такая концовка, когда персонаж-простак отказывается усвоить урок и принимается за те же глупости, которые уже однажды довели его до беды.

Иногда благо, добытое героем, – это завоеванное сокровище, или любовь, или просто знание о том, что особенный мир существует и оттуда можно вернуться живым. Иногда же это просто возвращение домой с запасом увлекательных историй.

Итак, еще раз о путешествии героя: нам представляют героя в его обыденном мире, где до него доносится зов к приключениям. Сначала герой колеблется и не сразу пересекает рубеж, за которым его ждут испытания, союзники и враги. Он достигает тайной пещеры и подвергается самому страшному испытанию. Завладевает мечом и сокровищем и на обратном пути уходит от погони. Он воскрешен из мертвых и преображен своим приключением. Наконец, герой возвращается в обычный мир с каким-то сокровищем, пользой или эликсиром, от которых мир что-то выигрывает.

Как и у любой формулы, тут есть ловушки, и их следует избегать. От слишком жесткого следования схеме мифа может получиться неживая, нарочитая структура, к тому же есть опасность, что история выйдет чересчур очевидной. Героический миф – это скелет, который нужно прикрыть деталями индивидуальной истории, и структура сама по себе не должна привлекать внимания. Порядок стадий, который здесь дан, – лишь один из многих возможных вариантов; этапы можно выкидывать, добавлять и смело перемешивать, действенность формулы от этого не уменьшится. Важны ценности, заданные мифом. Образы его базовой версии – юные герои, получающие от старых колдунов волшебные мечи и бьющиеся в темных пещерах со злобными драконами, и все прочее – только символы, и они могут до бесконечности меняться, чтобы улесться в историю, которую вы создаете.

Миф легко превращается в современные драмы, комедии, любовные или приключенческие истории путем замены символических фигур и декораций героического путешествия на современные эквиваленты. Мудрый старик может быть настоящим шаманом или чародеем, но может оказаться преподавателем, наставником того или иного толка, врачом или психотерапевтом, ворчливым, но доброжелательным начальником, суровым, но справедливым старшиной, родителем, дедом и пр. Современным героям не обязательно забираться в пещеры и лабиринты и сражаться с мифическими чудовищами: они входят в сокровенную пещеру, отправляясь в космический полет или погружаясь на дно океана, углубляясь в собственное сознание или в дебри современного города.

Миф может лечь в основу простейшего комикса или утонченной драмы. Он растет и усложняется с каждым новым экспериментом, модифицирующим базовую схему. Смена пола и возраста основных персонажей делает историю только интереснее и позволяет протягивать между ними все более сложные сети взаимоотношений. Основные архетипы можно соединять или разделять на нескольких персонажей, чтобы подчеркнуть разные аспекты одной и той же идеи. Миф бесконечно пластичен, способен варьировать без ограничений и малейшего ущерба для своей магии, и он переживет всех нас.

КОММЕНТАРИЙ МАККЕННЫ

Эту методичку почти двадцать лет пережевывают куда более прозорливые люди, чем я. Ее ценность проверена временем, так что я не стану без нужды славословить. Но хотел бы отметить, что горжусь работой своего друга, который вывел эту схему, и моей скромной ролью в ее практической реализации.

Многие годы я использовал Мето в основе своей трехчасовой лекции. Сама мысль сидеть и слушать так долго ужасает, но когда начинают звучать эти слова, включается какая-то магия.

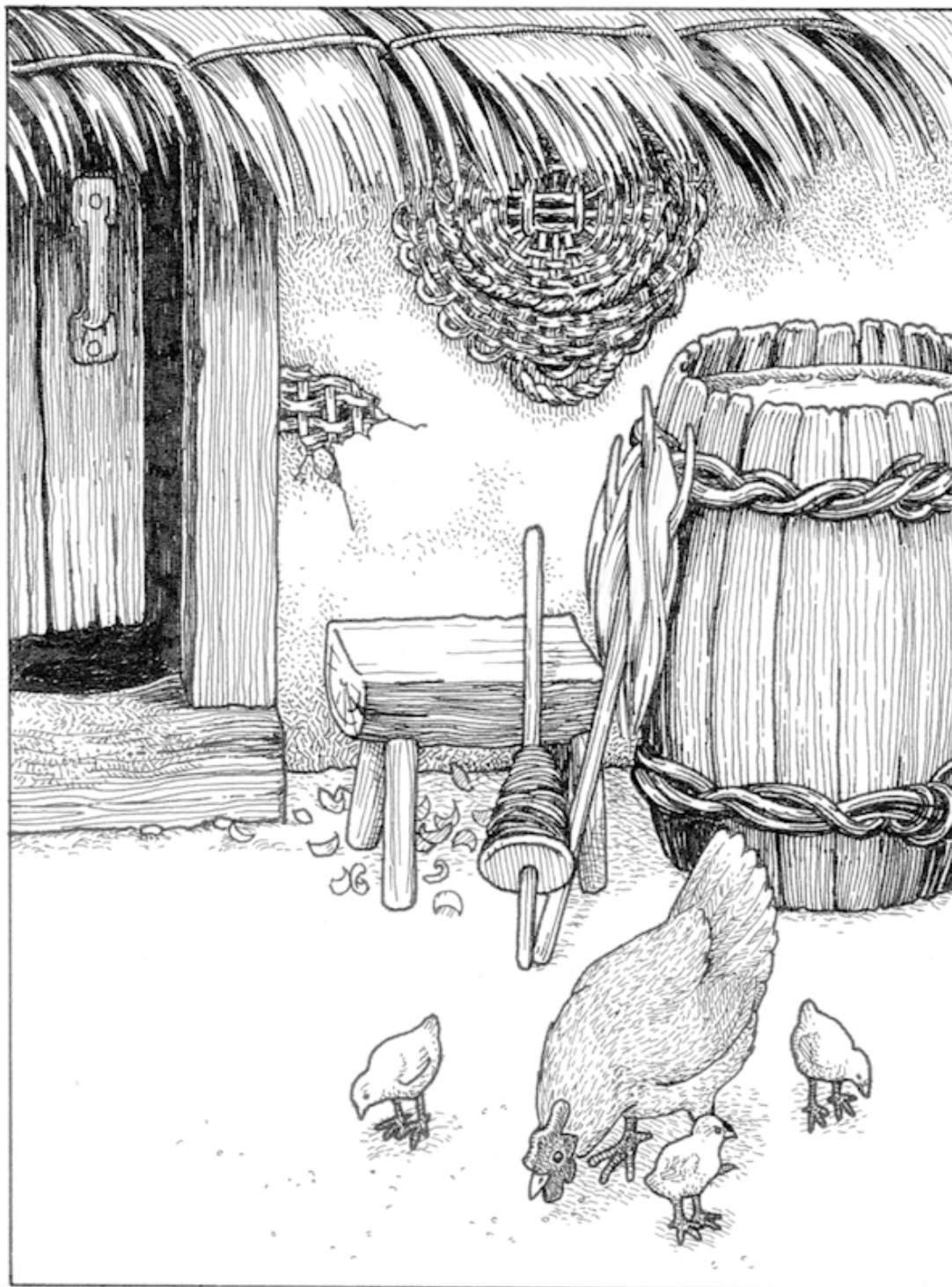
В аудитории раздаются смешки и хрюканье, когда люди слышат то, что всегда знали, но забыли. Писатели, пребывавшие в творческом кризисе, говорили мне, что моя лекция раскрыла им новые источники вдохновения.

Моя мать (чуждая каких-либо творческих амбиций и намерений) побывала на этой лекции не меньше десяти раз. Сначала ей просто нравилось смотреть на сына в роли преподавателя. Но она приходит снова и снова, потому что благодаря лекции понимает, как умна сама. Всю жизнь мама любила кино, и этапы путешествия героя напоминают ей о том, как хорошо она разбирается в искусстве и что сама она тоже «герой», совершающий свое «путешествие».

Далее мы воспроизводим рисунки из 3-го издания «Путешествия писателя», иллюстрирующие его стадии. Прекрасно изображенные Майклом Монтесом и Фрицем Спрингмайером сцены можно долго разглядывать, и они высвечивают новые возможности использования разных этапов путешествия героя.



СТАДИИ ПУТЕШЕСТВИЯ



ОБЫДЕННЫЙ МИР



ЗОВ К СТРАНСТВИЯМ



ОТВЕРЖЕНИЕ ЗОВА



ВСТРЕЧА С НАСТАВНИКОМ



ПРЕОДОЛЕНИЕ ПЕРВОГО ПОРОГА



ИСПЫТАНИЯ, СОЮЗНИКИ, ВРАГИ



ПРИБЛИЖЕНИЕ К СОКРЫТОЙ ПЕЩЕРЕ



ГЛАВНОЕ ИСПЫТАНИЕ



НАГРАДА (ОБРЕТЕНИЕ МЕЧА)



ОБРАТНЫЙ ПУТЬ



ВОЗРОЖДЕНИЕ



ВОЗВРАЩЕНИЕ С ЭЛИКСИРОМ

Глава 7

Внутреннее путешествие героя

ВОГЛЕР

Занимаясь в Disney адаптацией классических волшебных сказок для мультипликации, я пришел к выводу, что в хорошей сказке одновременно разворачивается две истории: приключение героя в материальном мире, где он подвергается физической опасности, пытаясь добиться какой-то внешней цели, и внутреннее путешествие, в котором проверке подлежат эмоции и личные качества героя и он должен усвоить какой-то урок или развить недостающие ему качества. В каждой истории герою предстоит решить внешнюю и внутреннюю проблему. Каждая история должна ставить внешний и внутренний вопрос. Внешний вопрос: достигнет ли герой своей материальной цели? Сможет ли Дороти вернуться домой из Страны Оз? Донесет ли Фродо кольцо до Роковой горы, низвергнув этим Саурана? Внутренний вопрос: усвоит ли герой свой жизненный урок, станет ли более человечным, более ответственным, более сознательным или более цельным? Обретут ли Дороти и ее спутники уверенность в себе и поймут ли, что нет места лучшего, чем дом? Преодолеет ли Фродо соблазн власти?

Далее я понял, что два уровня истории должны работать синхронно. Физическое путешествие обычно мотивируется неким стремлением героя. История «слышит» желание героя и ставит на его пути к цели сложную последовательность препятствий. За время путешествия история преподносит герою ряд уроков, и он понимает, что ему очень не хватает чего-то еще: на личном, эмоциональном или психологическом уровне. Герой, сначала не осознающий личной проблемы или недостатка в чем-то, мало-помалу прозревает и меняется, чтобы приобрести то, что ему поистине необходимо. Когда желание героя исполняется и он получает то, чего хотел, достигается и высшая цель истории, ведущая героя в его внутреннем путешествии самопознания.



С учетом этого дуализма рисуем еще одну версию циклического пути героя, но теперь изображаем постепенные перемены, происходящие в сознании типичного героя за время внутреннего путешествия.

В руководствах для сценаристов и студийных инструкциях много пишут об «эволюции героя» – воображаемой траектории развития персонажа, когда он меняется, совершая маленькие правдоподобные шаги, экспериментирует, рискует впасть в прежние заблуждения, но в итоге усваивает жизненный урок и, возможно, совершает какой-то эмоциональный прорыв. Внутреннее путешествие – это один из способов описать общую схему эволюции персонажа, обращая особое внимание на то, как персонажи воспринимают перемены.

Внутреннее путешествие героя можно представить так:

1. Поначалу у героя, живущего в обыденном мире, есть лишь ограниченное осознание проблемы, и он держится старых стратегий, которые приносят мало пользы.
2. Осознав проблему глубже и шире, герой слышит зов к странствиям и понимает, что перемены жизненно необходимы, но пока не знает, как к ним приступить.
3. Боязнь и сопротивление переменам – естественный ответ на встречу с неизвестным; героя в какой-то момент останавливает страх или нерешительность. Добрые намерения могут растаять под напором сомнений (отвержение зова).
4. Герой ищет источник мудрости и внутренней силы, преодолевая страх (эквивалент встречи с наставником).
5. Ободренный или вынуждаемый обстоятельствами, герой пересекает внутренний порог, решаясь на перемены.
6. Теперь на более глубоком уровне герой постигает механику внутреннего особенного мира, экспериментируя с новыми условиями, проверяя свои возможности и узнавая, кто его внутренние союзники и враги.

7. Пока внешнее путешествие проходит этап приближения к пещере, герой внутренне готовится к великой перемене, глубже изучая собственные чувства и собирая решимость перед встречей с чем-то страшным и тяжелым.

8. Испытание в материальном мире сопровождается во внутреннем мире большой переменной и переживанием жизни и смерти. Прежнее понимание себя отступает под мощным давлением обстоятельств. Иллюзии рассыпаются в прах, но из смятения и разрухи рождается новая личность.

9. Притязая на внешнюю награду, герой в душе принимает последствия новой жизни, может быть переживая любовь и чувство общности с близкими, может быть оценивая последствия внутреннего перелома, который только что в нем произошел.

10. На этапе обратного пути герой неизбежно подвергается новым искушениям, требующим перепосвящения. Погони, бегства и спасения в материальном мире могут оказаться зеркальным отражением внутренних терзаний и отступлений к прежним правилам жизни либо помех, внезапно возникающих перед готовым переродиться героем. Нередко мир отказывается принять новый статус героя и толкает его назад, к прежней жизни.

11. Физическая трансформация или возрождение героя – это внешнее отражение его твердой решимости меняться, но во внутреннем мире этот момент опасен ловушками последней минуты, так что внутреннее путешествие может обернуться трагедией.

12. Как правило, герой преодолевает все физические трудности и успешно справляется с эмоциональными, завладевая чем-то или вступая в священный брак, и конфликтующие полярные грани его личности приходят к гармонии и равновесию.

Это лишь первый набросок карты внутреннего путешествия героя. Хорошую работу в этом направлении проделал мой коллега Майкл Хейг, с которым мы выпустили учебный фильм «Два путешествия героя». Майкл отлично разбирает с точки зрения психологии, как внутреннее путешествие осваивается кинематографом, и умеет увлекательно и понятно об этом рассказать. Он показывает, как персонажи учатся сопоставлять внутренне представление о себе с реальностью и как они что-то меняют в себе ради достижения внутренней гармонии.

Какие возможности открывает нам внутреннее путешествие, помогает понять теория Юнга, особенно концепция индивидуации. Согласно этому исследователю человеческой психики, каждый из нас непрерывно колеблется между потребностью чувствовать собственную индивидуальность и потребностью быть частью чего-то большего посредством взаимодействия с другим человеком, с семьей, с племенем или какой-то иной общностью. В детстве и юности мы стараемся отделиться от своих матерей и от семей, индивидуализировать собственную личность. В более поздние годы задачей может стать интеграция личности с людьми и группами лишь затем, чтобы снова искать индивидуальности, пока в конце концов нас не поглотит та же тайна, которая когда-то породила. Стадии индивидуации сопоставимы с этапами путешествия героя, особенно – внутреннего путешествия, и труд Джозефа Кэмпбелла показывает, что путешествия мифических героев можно толковать как карты процесса индивидуации, изложенные в форме занимательных историй.

СЮЖЕТ ИЛИ ПЕРСОНАЖ?

Но какой аспект путешествия должен доминировать в истории – внутренний или внешний? Зависит от истории. На голливудском языке фильмы делятся на те, которыми движет сюжет (доминирует внешнее действие), и те, где главное – это герой (доминирует внутренняя жизнь персонажей), но на самом деле каждая картина опирается и на то и на другое. В фильмах вроде «Аватара» внешние события доминируют, но есть и любовная линия, и личностная проблема, решаемая героем: научится ли он серьезно относиться хоть к чему-то и заслужит ли

уважение на'ви? Авторы лент типа «Сумасшедшего сердца» интересуются главным образом эмоциями и стараются дать зрителю детальный портрет неповторимой личности, но и там есть сюжет, построенный на действии (автокатастрофа, пропавший мальчик), и у героя есть цель, которой он добивается во внешнем мире (вернуться к сочинению песен).

В лучших кинолентах удается удовлетворить зрителя на обоих уровнях: путешествие, связанное с физическим перемещением, уравнивается эмоциональным приключением и проблемами, решаемыми в обоих измерениях. Любими героями движут как внешние, так и внутренние потребности и желания, каждый сталкивается и с внешними, и с внутренними препятствиями и должен пройти и внешнюю, и внутреннюю трансформацию. Начать сценарий можно с внешнего путешествия, но рано или поздно вам понадобится дополнить его столь же непростыми внутренними поисками. Глубину, смысл и эмоциональный резонанс историям придает то, что происходит у них в душе, а также жизненные уроки, полученные героями.

Всегда помните, что потребности вашей истории задают ее структуру. Психологические или эмоциональные стадии можно представить через свой набор сцен, отдельно от сцен действия, составляющих внешнее приключение. Или же их можно вплести в сюжет без переходов, слить со сценами внешнего действия, чтобы эмоциональные трансформации шли в ногу с испытаниями и свершениями героя во внешнем мире. Так или иначе не забывайте разворачивать внутренне путешествие, ведь именно этого жаждет зритель и читатель: что-то понять в себе путем сравнения своей жизни с жизнью кинематографических и литературных героев.

КОММЕНТАРИЙ МАККЕННЫ

Я твердо убежден, что больше всего зрителя трогают истории, которые удовлетворяют нас и на «внутреннем», и на «внешнем» уровне.

Многие художественные произведения фокусируются только на одном из аспектов. Старые бондовские ленты, можно сказать, целиком «внешние»: американские горки для больших мальчиков, состоящие из кинопогонь да продакт-плейсмента. Неудивительно, что Шон Коннери («лучший Бонд всех времен») устал от этой роли.

Дневные телесериалы, напротив, в известной степени «внутренние»: их персонажи мусолят собственные переживания и впечатления, и сценаристам приходится пускаться на всякие выдумки во внешней линии сюжета, чтобы его медленное течение не остановилось вовсе. (Блестящий роман Марио Варгаса Льюиса «Тетушка Хулия и писака» изображает гениального сценариста мыльных опер, который сходит с ума, оттого что вынужден ежедневно сочинять по двенадцать часов сериалов.)

Чтобы ваша книга или фильм не теряли актуальности, работайте на обоих уровнях.

«Рокки» – отличное кино про боксеров, а «Звездные войны» задали новый высокий стандарт приключенческой кинофантастики. Но они интересны и теперь, спустя десятилетия, лишь потому, что главные герои за время фильма достигают эмоциональной зрелости. Фильмы о Джеймсе Бонде (и их телевизионные двойники, основанные на истории Джейсона Борна) перекраиваются так, чтобы их вечно юные герои имели внутреннюю жизнь, не менее фееричную, чем их отважные подвиги во внешнем мире. Тюремные картины и фильмы ужасов постоянно приходят и уходят. «Побег из Шоушенка» и «Молчание ягнят» возвышаются над про-

чими, потому что в них (помимо других достоинств) мастерски рассказаны необычные истории любви.

Кино я люблю яростно, но лишь те ленты, от которых одновременно расширяются зрачки и тревожится сердце.

Глава 8

Взаимодействие

МАККЕННА

Основной материал, из которого строится любая драма, – это взаимодействие. Именно оно сообщает драме убедительность.

Смелое заявление. А что такое взаимодействие и как этот механизм работает?

Начнем разговор с другого смелого заявления: персонажа не существует, пока он не обзаведется некоторой потребностью и не предпримет какие-то шаги для ее удовлетворения. Вот тут-то и начинается интересное...

В драме желающий чего-то персонаж (назовем его А) обращается к другому (Б) и совершает какие-то шаги для достижения своей цели. У второго персонажа, Б, тоже есть «хотение», которое обычно конфликтует с потребностью первого. Столкнувшись с А, Б видит возможность исполнения своей цели. Оценив ситуацию, он отвечает какими-то действиями в отношении А.

Действие А (выраженное активным глаголом) и ответное действие Б (выраженное активным глаголом) кладут начало переговорам, сражению, взаимной игре, которая длится и развивается, пока:

- А не получит то, чего хочет,
или
- Б не получит то, чего хочет,
или
- стороны не придут к какому-то компромиссу,
или
- игру не прервет какое-то внешнее событие.

По моему опыту, возможны лишь четыре этих итога.

Ладно, это такая смутная мысль, что я и сам не могу ее ухватить. Давайте подумаем об этом иначе.

ЭТО ВСЕ ИГРА

Драматические сцены – это теннисный матч. Винус Уильямс (А) играет против своей сестры Серены (Б) в финале большого турнира. Они обе – персонажи, поскольку у каждой есть желание, потребность (каждая хочет выиграть текущую подачу) и обе совершают выбор и выстраивают тактику действий для преодоления того препятствия, которое являет собой соперник.

Вот Винус мощно подает. Винус очень хотелось бы, чтобы получилась «подача навывлет» и одним ударом удалось бы заработать очко. Но хорошая драматическая сцена любит яркую игру и как можно дольше оставляет исход неопределенным.

Поэтому в теннисной драме, которую мы пишем, Винус мощно бьет на подаче, но Серена считывает ее замысел, подстраивается и реагирует. Серена в ответ может нанести пушечный удар. Не забившая «навывлет» Винус подстраивается и посылает Серене свечку.

Процесс повторяется снова и снова. Серена видит, что ответный удар слабее, чем она ожидала. Она выходит к сетке, ждет, пока мяч спустится, и отбивает его, целя в пустой участок площадки. Винус успевает к мячу и вновь возвращает его на половину Серены. Та отбивает обратно. Винус тоже отбивает. Каждая ищет у противника уязвимое место, чтобы выиграть розыгрыш.

Так продолжается, пока мы не достигаем результата. Винус выигрывает очко. Или Серена выигрывает очко. Или они обе решают бросить игру, пока мяч в воздухе. Или матч прерывает внезапно налетевшая гроза.

В вашей драме персонажи могут действовать не теннисными ракетками, но аналогия все равно просматривается.



Илзе нужны проездные документы, и у нее есть пистолет, подкрепляющий ее «хотение». А чего хочет Рик? Сценарий «Касабланки» хорош именно тем, что его подтекст — тема чести, порядочности, ответственности и любви — выражен языком драматического конфликта и взаимодействий.

Давайте разберем эпизод из «Касабланки», стычку Илзы и Рика (конец второго акта). Илзе позарез необходимы проездные документы, которыми располагает Рик. Это ее «хотение», и она приходит к Рику домой потребовать эти бумаги. Но у Рика свое желание, и в ходе взаимодействия с Илзой оно в конечном счете обнаруживает себя.

Илза начинает с того, что называет Рика Ричардом — так она звала его в парижские дни, когда они были любовниками. Рик понимает, что ей нужно, подстраивается и разыгрывает свой гамбит. Не сумев «подать навывлет», Илза меняет тактику. Она говорит с ним как с деловым человеком, предлагая назвать любую цену. Но Рику не нужно ничего материального. «Ничего не выйдет».

К какой еще тактике может прибегнуть Илза? Может, ей удастся вновь пробудить дремлющий в Рике идеализм? Илза напоминает, что Рик, она и Виктор Ласло сражаются за одно высокое дело. Рик отражает этот довод, заявив, что больше не участвует в борьбе ни за какое дело. Может, ей удастся тронуть его сердце воспоминаниями об их романе? Рик высмеивает ее циничный расчет: слишком мелко, слишком поздно, чтобы он мог поверить.

Илза снова меняет тактику. Она оскорбляет Рика, называет трусом. Рик понимает, насколько это жалкое оружие. Он парирует, одним взглядом вынуждая ее отступить. Еще одна смена тактики: Илза умоляет Рика подумать о судьбах мира. Он в ответ сражает ее холодным безразличием: «Да что с того? Я сдохну в Касабланке. Подходящее место».

Исчерпав все возможности, Илза идет в последнюю атаку. Она вынимает пистолет. Если Рик так уж хочется умереть, она ему в этом поможет, чтобы получить заветные бумаги. Видя пистолет, Рик испытывает Ильзу: он встает перед дулом со словами: «Давай, стреляй, сделай одолжение».

Спускает ли она курок? Конечно, нет, ведь дело происходит в одной из лучших любовных историй голливудского кино. Вместо этого Илза дает Рикю то, чего он все это время хотел: признается, что всегда любила его и по-прежнему любит. Рик выигрывает очко в весьма удачной для него игре на взаимодействие.

Почти вся успешная драматургия строится на такой форме взаимодействия героев.

В начальной сцене «Крестного отца» к дону Корлеоне приходит американский сицилиец Бонасера с просьбой наказать насильников, напавших на его невинную дочь. Дон Корлеоне легко может наказать этих людей, но он не соглашается на это, когда Бонасера предлагает деньги и службу: «Я сделаю все, чего ты захочешь, только исполни мою просьбу».

А чего же хочет дон Корлеоне? Одно из названий этому – «уважение», и, пока Бонасера не поцелует добровольно перстень на руке дона Корлеоне и не признает его своим «крестным отцом», его требование отклоняется. Разберите эту сцену, чтобы увидеть, как два взаимодействующих персонажа ведут игру, пока победитель не вынудит побежденного подчиниться.

Строго говоря, любую сцену практически любого сценария можно расписать как обмен ходами и взаимодействие.

Взаимодействие для драматурга – это способ что-то сообщить зрителю. Эссеист может излагать тему в форме философского рассуждения. Журналисты в новостях нам напрямую сообщают факты. Романисты используют своих героев, чтобы те рассказали читателю о своих впечатлениях и помыслах.

А вот автор драмы сталкивает противоположности в конфликте так, чтобы мы видели, какие силы в нем участвуют, и, пока продолжается схватка, определили для себя природу каждой из них.

Взаимодействие – важный инструмент драматического повествования, с его помощью хорошие драматурги заманивают нас в создаваемые ими миры.

О ЧЕМ НАДО ПОДУМАТЬ

1. Выберите из какого-либо существующего сценария сцену с диалогами. Впишите напротив каждой реплики глагол, означающий, какое действие активная сторона оказывает на воспринимающую. Ваша задача – нащупать подтекст, поэтому не связывайте себе руки, ограничиваясь тем, что сказано в самом тексте (люди зачастую произносят вслух одно, думают другое). Чем глагол активнее, тем лучше (то есть «подстрекает» или «соблазняет» предпочтительнее, чем «спрашивает» или «заявляет»). Не хватайтесь за очевидное. Попробуйте понять, чего говорящий хочет и какую тактику он применяет в каждой из реплик для достижения своей цели.

2. Вообразите какое-то активное действие (драка, бег наперегонки и пр). Используйте его в качестве подтекста для диалога, в котором два персонажа пытаются достичь своих целей с помощью слов.

КОММЕНТАРИЙ ВОГЛЕРА

Дэвид куда более спортивный человек, чем я, вы можете это заметить по спортивным аналогиям, которые он так часто приводит. Спорт и игры – это его мифология и один из аспектов, в котором он превосходит меня в том тихом соперничестве, которое составляет часть любой долгой дружбы. Поэтому он, наверное, интуитивно острее воспринимает концепцию взаимодействия. Хотя, если уж на то пошло, в колледже я неплохо фехтовал, поэтому понимаю, что такое обмен ударами, как делают обманные движения, парируют и делают выпады, пока не удастся нанести смертельный укол. Дэвид до сих пор содрогается, вспоминая, как мы однажды сошлись на заднем дворе сразиться на деревянных мечях. Казалось, он превосходит меня в моем же искусстве – за счет быстрой реакции и отличной маневренности, но тут я внезапно крутанул пируэт, в котором, будь у нас в руках настоящие клинки, отсек бы ему ноги. Вот такое взаимодействие.

Глава 9

Архетипы и другие способы оценки персонажа

ВОГЛЕР

АРХЕТИПЫ

Архетипы – это устойчивые схемы человеческого поведения, олицетворяемые стандартным набором типовых персонажей кино, литературы и фольклора. Вот короткий список распространенных архетипов. Их подробное описание есть в «Путешествии писателя».

ГЕРОИ

Главные фигуры в повествовании. Любой из нас – герой своего собственного мифа. Обычно герой – тот персонаж, которому предстоит больше всех узнать и чье путешествие самое длинное. Классический идеал героя – человек, добровольно жертвующий личными желаниями ради чего-то большего.

ТЕНИ

Злодеи и враги, возможны враги внутренние. Темная сторона силы, подавленные составляющие личности героя, его способность к злым делам. Могут быть и другие варианты подавления: подавленное горе, гнев, тоска или тяга к творчеству пагубны, если не находят выхода. Бывает, что в истории нет злодея или антагониста, но герою приходится преодолевать отсутствие или нехватку чего-то, какие-то препятствия или действие природных сил, которые становятся для него тенью.

НАСТАВНИКИ

Проводник героя или его путеводные принципы. Йода, Мерлин, замечательный тренер или учитель. Также это может быть интуиция, внутренний поведенческий код.

ВЕСТНИКИ

Те, от кого исходит зов к странствиям. Люди либо события, побуждающие героя к действию. Задача доставить призыв иногда препоручается наставнику, оборотню или даже, при okazji, тени. Бывает, специально для этой миссии создается отдельный персонаж.

ПРИВРАТНИКИ

Стражи, которые стоят на пути героя у важных рубежей, в том числе враги-завистники, привратники по долгу службы или собственные страхи и сомнения героя. Мифы изобилуют примерами того, как герой при помощи хитрости, обмана, маскировки, обаяния и иных уловок

обходит, парализует, склоняет на свою сторону, так или иначе минует стражей на пограничье миров.

ОБОРОТНИ

В хорроре и фантастике хорошо известны вампиры, ликантропы и другие существа, способные менять внешний облик. Оборотни – это символическое отражение того, что сами наши личности и настроения подвержены непредсказуемым изменениям. Вступая с другими персонажами в любовные, дружеские или товарищеские связи, герой зачастую наблюдает, что его партнеры опасно изменчивы или двуличны. Видимость обманчива – такой урок на все лады повторяют разные истории. Люку Скайуокеру Оби-Ван Кеноби кажется сначала странноватым ничемным одиночкой, но потом он оказывается великим джедаем с большой властью и влиянием. Принцесса Лея видится Люку то взбалмошной, высокомерной и гордой, то хрупкой, то игривой. Хан Соло появляется в образе нахального или самолюбивого космического ковбоя, чья верность вызывает сомнения, но затем превращается в героя, способного к самопожертвованию. Первое впечатление Люка всегда сменяется новым пониманием. Даже под маской Дарта Вейдера открывается иное измерение, потаенная личность, отец Люка, когда-то – такой же молодой идеалист.

Герои тоже могут облачиться в плащ и маску оборотня. Им нередко приходится скрывать истинное лицо, чтобы миновать стражей на границе, и они принимают вид других людей или животных, чтобы «побывать в их шкуре», оказаться на их месте, понять, каково им живется. В «Тутси» мужчина-актер вынужден изображать женщину, и это помогает ему лучше понять женскую природу.

В любовных историях возлюбленная героя или возлюбленный героини может представлять персонажем изменчивым, непостоянным, говорящим одно, а думающим иное. Этот мотив настолько распространен в любовных линиях кино, что я помещаю «любовный интерес» героя (старый голливудский термин для обозначения персонажа, к которому у героя романтическое влечение) тоже в категорию оборотней. Бывает, герой (героиня) воспринимает предмет своих вожделений как наставника или союзника, иногда даже как тень, но, как правило, возлюбленная (возлюбленный) видится ему оборотнем.

На мой взгляд, в концепцию оборотня хорошо укладываются и комедии о дружбе, где основная эмоциональная связь между двумя главными героями не любовь и не секс, а дружба или партнерство. Два человека с очень несхожими характерами вынуждены вместе добиваться какой-то цели, и столкновение их личностей и мировоззрений рождает комический или драматический сюжет. В большинстве случаев зритель склонен отождествлять себя с одним из этих двух персонажей, скорее с рассказчиком или с более «нормальным» из двух. С точки зрения этого «зрительского героя», второй участник пары будет восприниматься как оборотень, чья верность под вопросом и чья истинная натура постоянно преподносит первому герою сюрпризы.

ПЛУТЫ

Шуты и интриганы вроде Багза Банни, Даффи Дака, Ричарда Прайора и Эдди Мерфи. Наше озорное подсознание, вынуждающее нас меняться. Плуты переворачивают нормальный порядок жизни общества, чтобы обнажить его недостатки. Плут может быть персонажем второго плана, но вообще-то способен нести на себе всю историю, как герой-трикстер. Европейский средневековый проныра Тиль Уленшпигель, о котором я писал сценарий полнометражного мультфильма для немецкого производства, – дерзкий герой большого цикла историй.

СОЮЗНИКИ

Персонажи, помогающие герою в его метаморфозах. Помощники, приятели, возлюбленные, которые поддерживают и направляют в жизненных передрыгах. Это расходный материал, эти персонажи часто попадают в беду, получают травмы, их похищают или убивают, чтобы побудить героя к действию и вызвать сочувствие у зрителя.

ПЕРСОНАЖИ ВЛАДИМИРА ПРОППА⁴

Интересный и полезный вариант системы архетипов мы находим у русского ученого Владимира Проппа в выборке из 103 русских народных сказок (см. главы 13 и 14 о функциях сказки и действующих лицах согласно теории Проппа). Он выводит следующие типы персонажей.

1. **Вредитель** борется против героя. Может искать и получать сведения, строить планы, как обмануть героя, хитростью заставлять героя помогать злу, причинять вред другим (убивать, похищать, истязать, порабощать, околдовывать, зомбировать, вампиризировать и пр.). Потерпев поражение, обычно не оступает, провоцирует, ищет мести, делает ложные заявления, вызывает героя на заведомо невыполнимые испытания, изобличается, несет наказание. Эквивалент тени или антагониста в путешествии героя. (Учтите, что в некоторых историях Пропп обнаруживает и второго вредителя, самозванца, который появляется ближе к концу сказки, когда первый вредитель уже убит или побежден.).

2. **Даритель** подготавливает героя или вручает ему какой-то волшебный предмет. (Эквивалент наставника. Может сочетаться с № 3 и № 5).

3. **(Волшебный) помощник** помогает герою в походе. Волшебные животные, предметы вроде летающих ковров и способности, например, быть невидимым действуют по тем же схемам и правилам, что и помощники-люди (эквивалент союзника).

4. **Царевна и ее отец** – царевна может стать целью похода героя, если она похищена или заточена. В противном случае, по мнению Проппа, царевна и ее отец с точки зрения их функции в сюжете суть взаимозаменяемые персонажи, хотя, конечно же, царевна может выйти за героя замуж, а царь может только пожаловать ему свое царство или его часть. Суть этого персонажа – предмет любви либо носитель власти, который дает герою трудную задачу, изобличает и наказывает фальшивого героя, награждает подлинного. Принцесса Лея в «Звездных войнах» укладывается в этот сказочный формат: ее захватывают силы тьмы и спасает герой, которого она в конце вознаграждает, устроив пышную церемонию.

Этот набор функций можно связать с архетипом оборотня, потому что персонажи зачастую меняют свое отношение к герою на разных поворотах сюжета: то просят у героя помощи и дарят ему дружбу, то сомневаются в нем и посылают ему испытания.

5. **Отправитель** обнаруживает нехватку чего-то и отправляет героя на поиски. Эту миссию может исполнить даритель или отдельный персонаж, создаваемый специально для этого (эквивалент вестника).

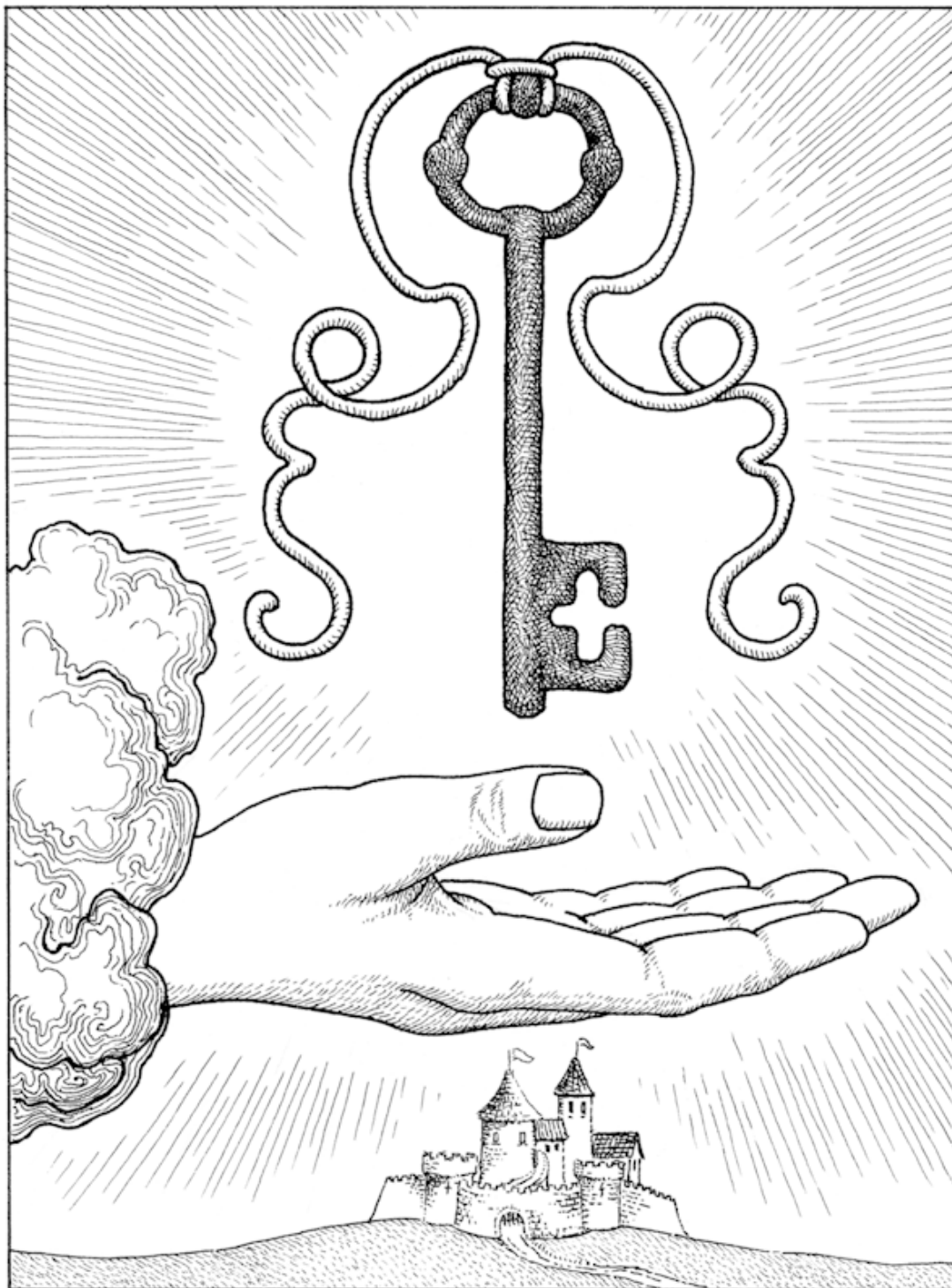
6. **Герой или жертва / герой-искатель** покидает дом, взаимодействует с дарителем, отправляется в поход, сражается с вредителем или восполняет нехватку, состязается с самозванцем, женится на царевне / занимает трон. (Соответствует версии героя в «Путешествии героя».)

⁴ Пропп В. Морфология сказки. – Ленинград: Academia, 1928.

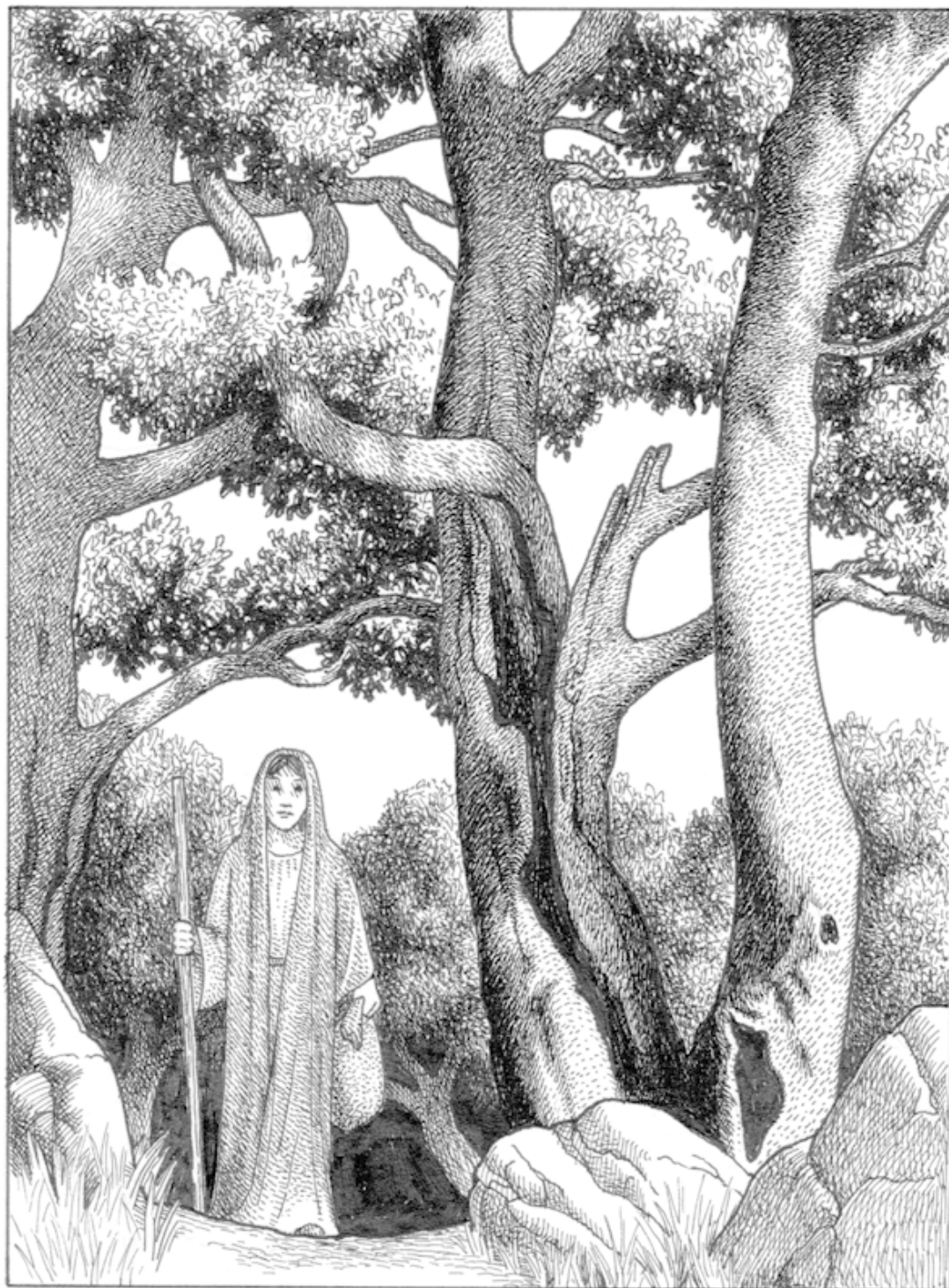
7. Ложный герой / самозванец / второй вредитель приписывает себе подвиги героя или пытается жениться на царевне / занять трон. Состязается с героем в решении трудной задачи или серии из трех задач. Обычно изобличается как самозванец и несет наказание по приказу царя или царевны: смерть, изгнание или подобающий позор. (Может быть эквивалентом тени, практически злым двойником героя и его темным потенциалом, бросающим герою вызов, требующим полной самоотдачи прямо в момент развязки, на пороге победы. Либо это может быть кто-то вроде привратника, который чинит препятствия герою, когда тот почти уже одержал победу.)

Пропп называет их «персонажами», но на деле это просто функции, их могут брать на себя разные люди, животные и даже неодушевленные предметы. В сочетании с архетипами эти описания ключевых событий повествования мало-помалу обнажают атомы, из которых состоят истории и персонажи. Для того чтобы мы увидели в каком-то рассказе историю, там должны произойти определенные события в определенной логической последовательности, а осуществлять их должны персонажи с определенными базовыми характеристиками. Архетипы и проппов анализ функций истории дают нам что-то вроде алфавита персонажа, набора важнейших качеств, из которых можно построить целый язык персонажа.

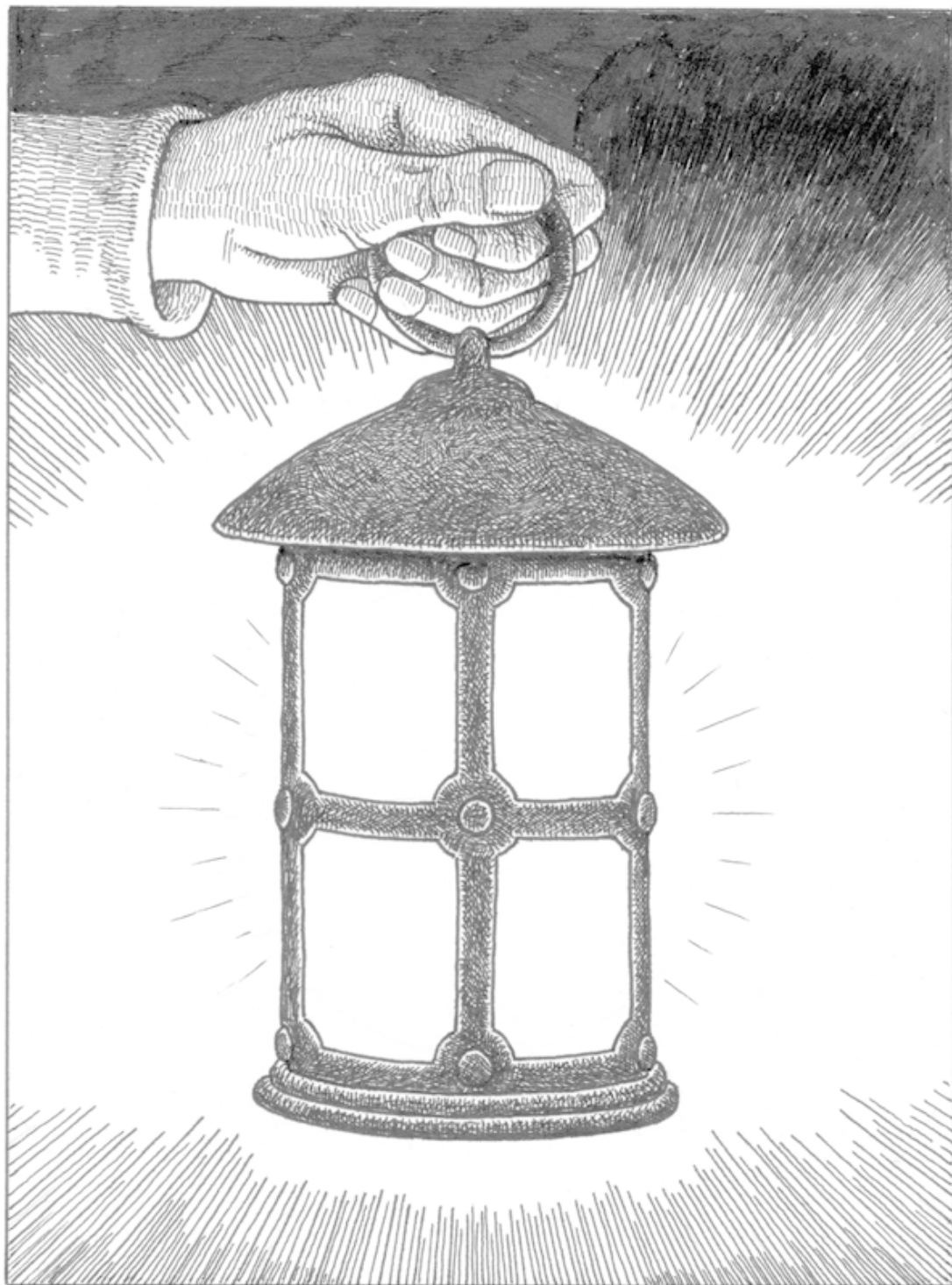
Разумеется, у персонажа может быть множество граней, и, чтобы их моделировать, автору необходимо учитывать человеческую психологию, мотивацию, воздействие общества и тысячу других компонентов. Некоторых аспектов персонажей Дэвид касается в главе о средовых факторах и о том, как они добавляют реализма действующим лицам и сценам. В следующей главе он покажет вам полезный инструмент, помогающий понять, как действуют персонажи.



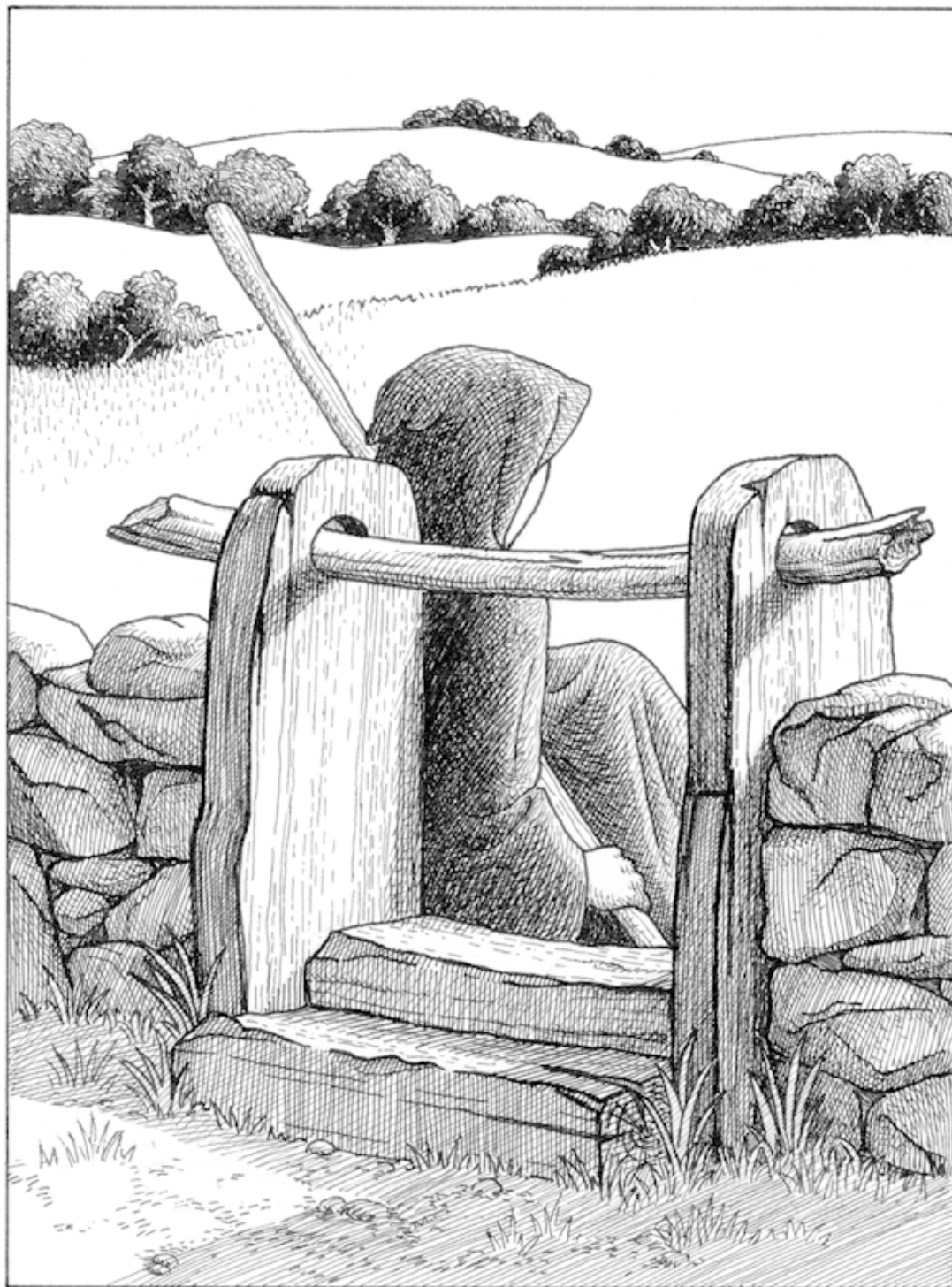
АРХЕТИПЫ



НАСТАВНИК



ГЕРОЙ



ПРИВРАТНИК



ВЕСТНИК



ОБОРОТЕНЬ



ТЕНЬ



СОЮЗНИК



ПЛУТ

Глава 10

Персонаж: алгебраическое уравнение(и другие противоестественные акты)

МАККЕННА

Без действующих лиц историю не расскажешь. Но что такое действующее лицо? Актер, играющий роль? Грим и костюм? Произносимые диалоги или совершаемые физические действия?

В какой-то степени все варианты ответа правильные. Но для нас, авторов, персонаж – более фундаментальное понятие. Мы создаем героев еще до кастинга, до моделирования костюмов и до того, как актеры начнут играть. Как же мы творим их прямо из воздуха?

Даю ответ простой, как школьная алгебра:

персонаж = хотение + действие + препятствие + выбор.

Давайте разберем формулу на части и дойдем до ее смысла.

ХОТЕНИЕ

Как мы обсуждали в главах «Взаимодействие» и «Список “хотений”», драма не начинается, пока кто-нибудь чего-нибудь не захочет. Без побудительного мотива «инерция покоя» удерживает нас в бездействии, мы ничего не делаем и никуда не движемся. У нас нет причин затевать хлопоты, если только эти хлопоты не приведут нас к тому, чего мы хотим.

Это может быть практически что угодно: пиво из холодильника, свобода от религиозных преследований, слава и богатство, работа лучше нынешней, поцелуй на ночь. Каждый из этих пунктов вполне может поднять нас из кресла и отправить в путь. Драма начинается (но определенно не заканчивается) с «хотения».

Несколько примеров. В фильме «Прощай, детка, прощай» детективам Парику и Энджи нужно найти малышку Аманду и спасти ее из рук похитителей. В «Маленькой мисс Счастье» Олив хочет выиграть конкурс и к ней присоединяется ее захлебывающаяся в проблемах семья. В «Блондинке в законе» Эль хочет замуж за Уорнера. Каждое из этих «хотений» обнаруживает внутреннее состояние персонажа и начинает формировать драму.

ДЕЙСТВИЕ

Но просто хотеть недостаточно, чтобы получился персонаж. Необходимы усилия, то или иное действие. Запад не покоришь, пока не оседлаешь коня и не тронешься к земле обетованной. Чемпионом не станешь, пока не наденешь перчатки и не выйдешь на ринг. Любовь не найдешь, сидя дома в ожидании телефонного звонка.

В каждом из наших примеров «хотение» активируется в момент, когда персонажи приходят в движение. Патрик и Энджи принимаются расспрашивать публику в окрестных барах. Олив с семьей грузятся в фургон и отбывают в сторону Аризоны. Эль наряжается к волшеб-

ному вечеру, когда Уорнер должен сделать ей предложение. Движимые неудовлетворенной потребностью персонажи предпринимают какие-то шаги – и начинается история.

ПРЕПЯТСТВИЕ

Мы уже почти подоברались к понятию «персонаж», но «желание» и «действие» – это еще не все. Дrame необходим конфликт. История будет долго и нудно куда-то тащиться, пока герой не наткнется на противодействие. Нужно препятствие, барьер, отделяющий место, где мы находимся, от места, куда мы хотим попасть: он поможет создать напряжение, неопределенность и вызвать у зрителя живой интерес.

Поэтомy Патрик с Энджи натываются в баре на циничных бандитов, которые твердо намерены их остановить. Незадачливая родня Олив не может договориться между собой и попадает в беду: у них ломается фургон. Уорнер вместо того, чтобы сделать предложение, отшивает Эль. В каждом из примеров препятствие не дает герою исполнить желание. История в этом месте могла бы завершиться.

ВЫБОР

Что и приводит нас к последнему компоненту уравнения. Герой чего-то захотел и двинулся в направлении цели, действие началось. Но препятствие останавливает действие, и герой должен решить, как быть. Ринется ли он вперед в надежде прорваться сквозь преграды? Отступится ли от своего желания ради чего-то другого? Двинется в обход, переключившись на запасной план?

Иными словами, герой должен сделать выбор, и именно особенности этого выбора создают образ.

Мы понимаем, что за люди Патрик и Энджи, когда видим, как они, не решившись действовать в одиночку, зовут в союзники полицейских. Этот выбор задает своеобразие истории и персонажей. Автор мог вывести из этой ситуации совершенно другую историю, заставив героев иначе реагировать на препятствие.

Олив и ее домашние продолжают препираться, но решают толкать ставший препятствием фургон, чтобы приключение продолжалось. У каждого из членов семьи свои беды, но их объединяет общий выбор, получивший физическое выражение. Писатель Майкл Арндт постоянно использует конфликт между болью одного человека и интересами коллектива, и мы гадаем, как же в итоге повернется дело. Эль легко могла бы найти другого парня, но ей нужен именно Уорнер. Поэтому она делает весьма нестандартный выбор, поступая на юридический и отчаянно прокладывая себе путь в новую гарвардскую вселенную Уорнера. Это не тот выбор, какой сделало бы большинство женщин, и решение Эль характеризует ее как незаурядную личность.

Выбор, совершаемый персонажами, определяет их индивидуальность. Мы понимаем, что это за люди, видя, как они решили действовать. Хороший сценарий то и дело заставляет героев совершать выбор перед лицом своих желаний и стремлений.

УРАВНЕНИЕ И ПРОТИВОЕСТЕСТВЕННЫЙ АКТ СОЗДАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Это основное уравнение персонажа – необходимый инструмент драматического повествования. Но если мы хотим, чтобы история захватывала и не отпускала, в эту базовую формулу нужно подставить экстремальные значения.

Такое приближение к крайностям превращает хорошее драматическое повествование в сверхъестественный акт. И вот почему: герой истории, как и мы с вами, хотел бы, чтобы его желание было удовлетворено уже на второй странице.

Но как рассказчики, которым нужно продвинуться куда-нибудь дальше второй страницы, мы вольны ставить на пути героя препятствие за препятствием. Может, предмет его устремлений стал недоступен. Может, появился соперник, заявивший свои права. А может, возник второй объект желаний и герой не понимает, чего ему больше хочется.

Мои юные студенты отождествляют себя со своими героями и потому подчас не могут устроить им настоящую передрыгу. Но лучшие ученики дают волю своим садистским фантазиям и придумывают герою одно каверзное испытание за другим, чтобы провести любимого протагониста сквозь два часа сплошных терзаний. Эти студенты осознают необходимость постоянно отказывать герою в удовлетворении желаний ради того, чтобы история двигалась вперед.

В древнегреческом мифе Орфей мечтает о долгой и счастливой жизни в браке с Эвридикой. Но вот проклятье, его юная жена внезапно умирает. Орфей хочет ее вернуть, а для этого ему нужно пересечь Стикс, найти Эвридику в царстве теней и вывести оттуда в мир живых. Каждый шаг на этом пути оборачивается для Орфея новым препятствием, и мы следуем за ним, желая знать, на что он готов, чтобы вопреки этим невероятным испытаниям спасти жену. Он то и дело вынужден преодолевать преграды, каждый раз делая выбор.

Одиссей в «Одиссее» только что завершил десятилетнюю войну и хочет попасть домой к жене и ребенку. До дома не так уж далеко, и за несколько недель он туда должен доплыть. Но искусный сказитель Гомер устраивает так, что Одиссей вызывает гнев нескольких мстительных богов, а это значит, что на долю нашего героя выпадут штормы и кораблекрушения, галлюциногенные наркотики, бунт команды, чудовища-людоеды и ревнивые притязания по меньшей мере одной жадной до ласк волшебницы, прежде чем он приблизится к цели своих душевных стремлений. К моменту, когда Одиссей достигает родного берега, он уже заплатил немалую цену. Но на родине Гомер подвергает своего героя еще более тяжким испытаниям, чтобы показать, сколь на самом деле драгоценен приз Одиссея.

Когда мы садистически наделяем персонажа потребностью или мечтой, а затем воздвигаем между ним и его вожаемой целью великие препятствия, мы против здравого смысла делаем то, чего в реальной жизни стараемся избегать. Мы всеми силами затрудняем своим героям исполнение желаний. Мы требуем, чтобы они рискнули своей шкурой и показали нам, из чего сделаны.

Гадкое, противоестественное занятие, но кто-то должен это делать.

Кстати, если вам кажется что мои отсылки к Орфею и Одиссею пахнут нафталином и за давностью лет их не стоит принимать всерьез, можете обратить внимание на такие фильмы, как «Мулен Руж!» База Лурмана (очевидный ремикс упомянутых мною сюжетов) и «О, где же ты, брат?» братьев Коэн (эксцентричная комедия, в которой Одиссей предстает в образе беглого заключенного из штата Миссисипи), и вы увидите, что эти «замшелые истории» и сегодня полны жизни.

О ЧЕМ НАДО ПОДУМАТЬ

1. Польза от любых инструментов будет лишь тогда, когда вы примените их в деле. Используйте уравнение: персонаж = хотение + действие + препятствие + выбор – для приключений Гарри Поттера. Что сообщает нам каждая ситуация и каждый выбор о самом Гарри и о его друзьях? Как наша формула работает в эпизодах комедийных сериалов типа «Сайнфилда» и сериях мыльных опер вроде «Как вращается мир»?

2. Проследите уравнение персонажа в какой-то из своих историй. Определите хотение, движение, препятствие и выбор. Можете ли вы подчеркнуть внутренние устремления своего героя, злонамеренно расставляя препятствия на его пути?

КОММЕНТАРИЙ ВОГЛЕРА

Дэвид, твои отсылки к античности меня нервируют. Примеры из «замшелой мифологии» – это моя епархия. Но надо признать, что Орфей и Одиссей отлично иллюстрируют твою мысль. Сейчас меня так и подмывает привести несколько спортивных параллелей, но я усмирю этот порыв.

Это уравнение персонажа действительно помогло мне понять устройство историй, как на макро-, так и на микроуровне. Оно точно описывает как общую структуру истории, так и динамику отдельной сцены. Уравнение можно представить как серию итераций: хотение, действие и препятствие приводят к выбору, который может породить новые желания, действия, препятствия и выборы. Согласно описанному Дэвидом принципу взаимодействия, выбор героя всегда вызывает некоторые последствия, и, пока враг не побежден, он будет возвращаться и снова и снова мешать герою в преследовании цели.

Глава 11

Теофраст, ну и характер!

ВОГЛЕР

Не надо богов, и Бог с ней, с судьбой, нет дела важней, чем заняться собой.

– Стивен Сондхайм. *Комедия вечером* (из мюзикла «Забавная история, случившаяся по дороге на форум»)

Экспресс-викторина: можете ли вы назвать бродвейский мюзикл, вдохновленный небольшим сочинением, написанным двадцать три столетия назад одним лесбийцем (то есть парнем с острова Лесбос)?

Ответ: комедия «Забавная история, случившаяся по дороге на форум».

Этот мюзикл Стивена Сондхайма на либретто, написанное в соавторстве Сондхаймом, Бертом Шевелавом и Ларри Гелбартом, долго шел на Бродвее, был экранизирован и до сих пор то и дело где-нибудь ставится хотя бы потому, что это необыкновенно веселая постановка как для зрителей, так и для актеров. А истоки она берет в комических персонажах, описанных в III веке до н. э.

Эти сатирические образы оставил нам один из лучших учеников Аристотеля, носивший имя Теофраст. Цепь размышлений, увенчанная «Забавной историей», начинается с его небольшой книжечки портретных очерков, названной просто «Характеры»⁵. Если мы хотим понять, как рассказчики разрабатывали стратегию создания и описания реалистичных персонажей, нам следует начать с Теофраста. Истинный пионер литературного портрета, он был первым, кто подступился к проблеме, определив тридцать распространенных типов поведения, которые ему довелось наблюдать на афинском рынке.

Он оставил нам остроумные и лаконичные описания ершистых характеров своих сограждан и их стратегий выживания. Это и сегодня забавно читать, а описанные Теофрастом человеческие недостатки можно наблюдать на любом рынке и на любой улице мира. Проникнутые насмешкой над корыстью, темнотой, тщеславием и глупостью, «Характеры» послужили отправной точкой тысячи комедий, сыгранных на тысяче тысяч подмостков. Они и сейчас не утратили способности вдохновлять и служат полезной азбукой для авторов, стремящихся вдохнуть жизнь в своих персонажей.

В этой главе мы кратко очертим тридцать типажей, описанных Теофрастом, и обсудим, как их можно применять для моделирования интересных персонажей. Если вас это всерьез интересует, поступите, как поступил я в годы обучения профессии. Раздобудьте полный текст «Характеров» и без предубеждения прочтите все описания. Попробуйте найти издание, иллюстрированное карикатурами, – забавно видеть, как позднейшие художники старались придумать смешные рожи для Теофрастовой галереи человеческих слабостей. Для удобства мы даем краткую выжимку всех тридцати типов, и вы можете начинать упражняться с ними.

⁵ На русском языке книга Теофраста издавалась неоднократно в разные годы, начиная с 1772 г. Здесь типаж описан по версии Воглера, при этом названия персонажей приведены по изданию: Теофраст. *Характеры* / Пер. В. Смирна // Менандр. *Комедии. Герод. Мимиямбы*. – М.: Художественная литература, 1964. – С. 260–286. – (Библиотека античной литературы). – *Прим. ред.*

А ЧТО ЗА ПЕРСОНАЖ САМ ТЕОФРАСТ?

Теофраст, может быть, не так знаменит, как его учитель Аристотель, но он был следующим после Аристотеля звеном в замечательной цепи наставников и учеников, начавшейся от Сократа. Сократ обучал Платона, Платон – Аристотеля, а тот передал все их знания своему ученику и достойному продолжателю – Теофрасту.

Теофраст было его прозвище, а настоящее имя – Тиртам из Эрессоса, города на острове Лесбос. В Афины его привлек светоч знаний, каким была платоновская Академия. Платон и дал Тиртаму прозвание Теофраст, что значит «богоречивый», то есть очевидно, этот человек имел особый дар красноречия. После смерти Платона Теофраст стал самым верным и усердным учеником Аристотеля.

Аристотель, умирая, завещал ему управление Академией и весь объем собранных знаний, и Теофраст старался следовать высокому примеру учителя, написав сотни сочинений на самые разные темы.

Большинство из них утрачено или забыто, но «Характеры», к нашему счастью, сохранились и обрели собственную жизнь. Обнаруженная вместе с трудами Аристотеля в эпоху Возрождения, эта книга вызвала волну подражаний, дала жизнь литературному жанру портретных очерков, теории личности и множеству пьес и романов, основанных на этих типажах.

ЗАМЫСЕЛ КНИГИ «ХАРАКТЕРЫ»

У Теофраста был простой, но революционный план. Он отправлялся на афинскую Агору, то есть рыночную площадь, где принимался смотреть и слушать. Там он наблюдал яркие картины кипучей жизни, там пронырливые торговцы мешались с суровыми воинами, гордыми атлетами и отрешенными философами. Мало-помалу Теофраст увидел в этом многообразии определенные повторы, своего рода модели поведения и отношений, встречающиеся у разных индивидов, и наконец вывел типы, всеми узнаваемые категории людей. Выходило, что многие люди имеют сходные воззрения на жизнь и применяют сходные стратегии выживания и успеха, что и позволяло объединить их в один тип. Теофраст описал предсказуемое поведение каждого из типов в разных ситуациях, потратив на каждый из типов не более пары сотен слов.

Его примеры забавны и точны. Скажем, среди признаков, определяющих неотесанного деревенщину, – склонность без стеснения сидеть на людях в короткой тунике, выставив на обозрение срамные места. Не так уж далеко от современных сантехников в сползающих штанах или мужичков на пляже в так называемых плавках. Тон этих описаний – дружелюбное удивление от досадных привычек сограждан.

Вы можете подумать, что за двадцать три столетия человеческое поведение изменилось, но большинство этих типов вы обнаружите на ближайшем рынке или в кафе. Как правило, уже само название типа сообщает о нем все, что надо знать, но мы добавили по одной-две короткие фразы для более полной идентификации психотипа или черты характера. Здесь только синопсис: ничто не заменит восхитительный опыт чтения Теофраста в хорошем переводе.

ХАРАКТЕРЫ ПО ТЕОФРАСТУ

- Притворщик – сама неискренность. Двуличный, никогда не говорит, что думает.
- Лстец подлизывается к вышестоящим.
- Пустослов любит изрекать банальности и слушать себя.
- Деревенщина – шумный, не понимает манер, не имеет вкуса.

- Угодливый говорит людям, что они хотят услышать, и хочет всем нравиться.
 - Отчаянный не может контролировать своих порывов и не думая ввязывается в любую переделку. Громкие и неуместные речи выходят ему боком.
 - Болтун не даст вам вставить и слова.
 - Сочинитель слухов подхватит и приукрасит любую сплетню.
 - Бессовестный – дерзкий, без смущения лезет без очереди, без билета проникает в зал, отколупывает глазурь с торта.
 - Мелочный до смешного усердно высчитывает грошовые выгоды и убытки.
 - Наглец не уважает женщин и не соблюдает приличий.
 - Несуразный не ведает счета времени и всегда вламывается в неподходящий момент.
 - Усердствующий всюду сует нос, постоянно лезет в чужие дела.
 - Бестолковый не улавливает смысла шуток.
 - Зазнайка таит злобу и рычит, как цепной пес.
 - Суеверный скор на испуг и верит во всякие бабушкины сказки.
 - Брюзга постоянно жалуется, что его обижают.
 - Подозрительный не доверяет никому и невысокого мнения о человеческом роде в целом.
 - Несносный отличается способностью отпускать бездумные, гнусные, неуместные замечания.
 - Тщеславный пытается подчеркнуть собственный статус, строго следуя новейшей моде, и придает большое значение пустяковым успехам.
 - Скарעד – крохобор, готовый выкрасть медяки из кружки слепого. Тугой на чаевые.
 - Хвастун не перестает вслух превозносить свои ничтожные или воображаемые достижения.
 - Надменный считает, что он выше мирской суеты и лучше других людей.
 - Трус уклоняется от любых конфликтов, а когда бой окончен, приписывает себе главную заслугу в победе.
 - Приверженец олигархии (торговец властью) жаждет власти для себя и для своего класса. Мечтает изменить законы и обычаи к собственной выгоде.
 - Молодящийся ведет себя не по годам, тяготеет к ранним ступеням развития. Сама незрелость.
 - Злоречивый будет злословить за глаза и любого найдет чем попрекнуть.
 - Дружок подлецов водится с дурной компанией, тянется к подонкам.
 - Жадный только и думает, как нарастить богатство, и пользуется к тому любой возможностью.
- Чтобы добавить красочности этим коротким наброскам, приведу современные парфразы двух портретов – несуразного и подозрительного.

Несуразный – тот, кто вечно нехстати. Он приходит к занятому человеку и принимается в подробностях живописать свои беды. Заигрывает с возлюбленной, когда у нее жар. Приходит свидетельствовать, когда суд уже закончен. Приглашенный на свадьбу, обязательно испортит веселье громкими жалобами на женский пол. Когда вы только вернулись из утомительной поездки, он предложит прогуляться. Стоит вам что-то продать, он тут же приведет покупателя, готового заплатить больше, когда платить уже не за что. Любит рассказывать длинные истории тем, кто помнит их наизусть. Если вам нужно наказать раба, он тут же расскажет, как однажды у него раб повесился после наказания. Он появляется, когда спорщики только пришли к общему мнению, и вновь нарушает только что достигнутое согласие. Когда он весел от вина и хочет танцевать, то непременно схватит в пару совершенно трезвого соседа.

Подозрительный пошлет на рынок второго раба перепроверить цены, которые заплатил первый. Не расстается с кошельком и каждые двести шагов останавливается пересчитать в нем монеты. Укладываясь спать, спрашивает жену, заперта ли казна, входные двери и окна в доме, и, когда она скажет: «Да, дорогой», все равно встанет и босиком обойдет дом с проверкой, да и потом спит вполглаза, опасаясь, как бы его не обокрали. Отдавая одежду в стирку, выбирает не ту прачку, что стирает лучше, а ту, что скорее выплатит за порчу, буде таковая случится. Если сосед просит одолжить посуду, он, если только сможет, откажет или отговорится, если же просит близкий друг или родня, то он взвесит и измерит всю посуду и возьмет расписку. Уверенный, что рабы хотят от него сбежать, он заставляет их идти впереди, чтобы оставались на глазах. Если вы купите у него какую-нибудь мелочь, пообещав заплатить позже, поскольку не имеете при себе денег, он скажет: «Отлично. Если ты не очень занят, я прогуляюсь с тобой до банка».

«Характеры» были революционным сочинением, ведь до тех пор никому и в голову не приходило подобным образом классифицировать поведение обычных людей. Искусство и литература воспевали высокие стремления героев и богов, и лишь очень немногие скульптуры или пьесы изображали обычных людей. Характеры, описанные Теофрастом, можно признать началом явления, которое мы называем социальным реализмом в искусстве.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ «ХАРАКТЕРЫ»

Первое мое знакомство с «Характерами» было даром свыше, потому что именно тогда я нащупывал систему работы с такими материями, как структура повествования и персонажи. Работы Кэмпбелла о путешествии героя и трехактная парадигма Сиды Филда ответили на большинство вопросов относительно структуры, а юнговы архетипы дали кое-какой инструментарий для работы над персонажами, но его мне не хватало. Архетипы рассказали мне о мифологической сути персонажей, но я еще не понимал, как их можно сочетать: организовать между ними интересный конфликт или изобразить реалистично. В тот самый момент, когда они были мне так нужны, «Характеры» и явились, чтобы встряхнуть мое сознание и дополнить набор рабочих инструментов.

КАРТА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Название книги Теофраста отчасти вводит в заблуждение. Эти характеры не совсем персонажи в современном понимании многомерной индивидуальности со сложными мотивами и неоднозначностью поведения. Нет, это, точнее, возможные варианты поведения персонажей или их недостатков. Они скорее описывают дурные свойства человека, чем объемные и живые образы людей со всей их глубиной и многогранностью, которых мы ждем. Поэтому правильнее было бы говорить, что это стороны персонажа, характерные особенности и пр.

Но эти очерки могут служить отправной точкой. Несомненно, если их сыграть на сцене как они есть, в зале будут смеяться. Именно так и поступили афинские драматурги, едва в рукописи высохли чернила. Но вскоре сочинители выучились применять типичные свойства персонажей как ноты, составляя из них аккорды. Едкие словесные портреты современников, нарисованные Теофрастом, столетиями не сходили с подмостков в первозданном виде, но вот уже более двух тысяч лет их применяют в разных сложных сочетаниях для придания объема и сложности персонажам, над которыми мы любим посмеяться.

КОМБИНИРОВАТЬ И ПОДБИРАТЬ

Если взять хотя бы две-три из этих характеристик, получится образ, в котором зритель увидит не голый стереотип, а какого-никакого живого человека. Слепив вместе, например, труса и хвастуна, вы получите уже более реалистичную личность, которая прячет свои страхи и неуверенность за громким бахвальством, как симпатичный шекспировский забулдыга Фальстаф. Персонаж комедии дель арте Капитан тоже сделан из этих двух черт, а позднее, когда к нему добавили новые свойства, образ стал более реалистичным, эволюционировав в Скарамуччу или Скарамуша, хвастливого труса, который при этом умен, ловок в любви, а иной раз способен на смелые поступки.

ДВА ХОРОШО, А ТРИ ЛУЧШЕ

Хорошее универсальное правило – стараться, чтобы все персонажи действовали как минимум в трех измерениях. Например, образ теле- и радиоведущего Джека Бенни можно условно определить как комбинацию скупого, труса и молодящегося, потому что его герой скуп, боязлив и отказывается принимать свой настоящий возраст, неизменно настаивая, что ему тридцать девять. Бенни уже мог бы смешить, если бы совместил всего две контрастирующие характеристики. В его самом знаменитом скетче страх за собственную шкуру вступает у него в конфликт со скупостью, когда грабитель наводит на него пистолет и требует: «Кошелек или жизнь», а Бенни поле долгой, идеально отмеренной паузы отвечает: «Дайте подумать». Бенни мог бы построить успешную карьеру просто на образе труса, которому жалко тратить деньги, но еще больше комичных ситуаций он может разыграть, добавив к своему образу третью черту: тщеславие, заставляющее его молодиться.

Прodelайте эксперимент: выберите три случайные характеристики из списка Теофраста и придумайте персонажа, обладающего ими. Постарайтесь найти связи между этими чертами, понять, как наличие одной может быть причиной другой, как они могут загонять героя в трудные комические или драматические ситуации, когда он или она пытается проявлять одновременно более чем одну из своих особенностей.

ЧЕМ БОЛЬШЕ, ТЕМ ВЕСЕЛЕЕ

Не останавливайтесь на сочетаниях трех Теофрастовых характеристик. (Кстати, попробуйте произнести последние три слова в три раза быстрее.) Добавляйте еще и еще. Посмотрите, что получится, если персонаж будет сочетать десять описанных моделей поведения. В типичной серии «Офиса» персонаж Стива Каррела, вздорный и мелочный босс, кажется, умеет продемонстрировать все тридцать из перечисленных у Теофраста человеческих изъянов.

СОСТАВЬТЕ СВОЙ СПИСОК

Не ограничивайтесь чертами, описанными Теофрастом. Для рассказчика «Характеры» должны стать началом длинного-длинного списка человеческих черт, которые составят часть его инструментария. Если вы еще раз перечитаете заглавия Теофрастовых очерков, то, вероятно, вам придут в голову другие характеристики или узнаваемые человеческие типы, которыми можно дополнить античный труд: застенчивый, бунтарь, ботан, спаситель, обвинитель, айфонозависимый, жертва, человек, который всегда и всюду опаздывает. Если вам еще не дово-

дилось делать такое упражнение, займитесь этим сейчас. Недолгий мозговой штурм принесет вам три десятка новых черт, которые вы наблюдаете в себе и в окружающих.

Наверное, проще перечислять дурные качества, как Теофраст, но вам не стоит ограничиваться недостатками. Вы можете припомнить человеческие достоинства или положительные черты характера, и тогда в вашем списке типов будут честный, доверчивый, щедрый, правдолюб и пр.

ПОТРЕНИРУЙТЕСЬ ДЕЛАТЬ НАБРОСКИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Умело обрисовать персонажа – навык, необходимый каждому сценаристу и писателю, и Теофраст, сопроводивший каждое из описанных им качеств типичными примерами поведения, а иногда и короткими диалогами, хорошо помогает этим искусством овладеть.

В порядке эксперимента возьмите одну из черт характера из вашего оригинального списка и дайте ей подробное описание в стиле Теофраста, на пару сотен слов. Включите туда типичное поведение носителя этой черты и добавьте характерный диалог. Как люди такого типа проявляются в тех или иных ситуациях? Как входят в комнату, идут по улице, обсуждают дела, реагируют на новости, выполняют ту или иную работу? Как они смотрят на жизнь? (Например: все жаждет мне зла, всегда есть много возможностей, никому нельзя доверять, что ни делается, все к лучшему и т. д.)

Разумеется, получится обобщенный портрет типа, поведенческая категория. Другой вид схематического изображения персонажа – зарисовка с натуры, и такое умение писателю тоже необходимо развивать, но систематизация общих моделей человеческого поведения и составление типологии – важный шаг, помогающий придать вымышленным персонажам глубину и сложность живых людей.

ДАЛЬНЕЙШИЕ ЭКСПЕРИМЕНТЫ

Сделайте из этого игру. Распечатайте список характеристик по Теофрасту или свой собственный. Затем разрежьте его на бумажные полоски и перемешайте их. Выньте наугад три и смотрите, какая вам досталась комбинация. Попробуйте описать персонажа, обладающего этими тремя чертами. А затем подумайте, в какой истории он мог бы действовать.

Можно практиковать даже своего рода игру в шарады как возможность проверить ваши актерские способности. Каждый в компании вытягивает из шляпы бумажку с характеристикой, затем пытается эту черту изобразить, так, чтобы остальные угадывали. Чтобы усложнить актерскую задачу, вытягивайте по две или три черты и попробуйте сыграть их все одновременно.

Веселитесь, пусть эти занятия вас развлекают. Они помогут вам, когда придет пора создавать персонажей для решения тех или иных задач в вашей истории. Вы не забудете сделать этих персонажей многогранными, наделив не одной чертой, а несколькими, возможно даже конфликтующими между собой.

ВТОРОСТЕПЕННЫЕ РОЛИ

Сочетание и добавление разных черт – прием особенно эффективный при создании второстепенных персонажей и даже эпизодических. Главного героя или главного злодея писатель, как правило, показывает в разных проявлениях (Симба в «Короле Льве» любопытен, дружелюбен и смел, а злодей Скар остроумен, галантен, честолюбив и завистлив), но остальных персонажей нередко снабжает одной характеристикой или стереотипным «пакетом», стандартным набором качеств, предсказуемых и непротиворечивых, не добавляющих образу ни реализма,

ни занимательности. Скучные штампованные персонажи вроде сыщика или амбала-телохранителя на службе у злодея, даже если они появляются в единственной сцене и не произносят ни слова, могут внезапно заиграть живыми красками, если автор добавит им два-три неожиданных штриха.

Например, давайте решим, что наш сыщик или амбал не просто суров или злобен, как можно ожидать, но вдобавок поклонник оперы или нежно любит мать. Актеры знают, что «не бывает маленьких ролей, а бывают маленькие артисты», и привносят дополнительные изменения даже в самые мимолетные появления на сцене. В старых фильмах многие характерные актеры придавали выразительности проходным ролям, особым образом сдвигая шляпу набекрень или наделяя свой персонаж особой походкой, указывающей на какие-то свойства его личности.

КОРРЕКТИРОВКА НЕГАТИВНОГО ПОДХОДА В «ХАРАКТЕРАХ»

Вы, вероятно, заметили, что у Теофраста все поведенческие модели соответствуют дурным чертам или порокам человеческой натуры. Негативные типажи в «Характерах» заставили некоторых комментаторов задаться вопросом, не написал ли Теофраст – или не намеревался ли – составить и противоположный перечень: некоторый набор человеческих достоинств. Во вступлении Теофраст от лица девяностодевятилетнего старца, дающего совет другу, пишет, что внимательно изучил «и доброе и скверное в людях» и что юным афинянам следует знать поведение описанных в книге типов, чтобы искать общества лучших людей и следовать их примеру. Едва ли в «Характерах» найдется много качеств или даже хотя бы одно, которое кто-нибудь захочет в себе развивать.

«Характеры» – это предостережение, выявление привычек и жизненных позиций, которых следует избегать. Логично предположить, что Теофраст мог написать и книгу о человеческих достоинствах, но она до нас не дошла. Кто знает, возможно, когда-нибудь это утраченное сочинение обнаружат примотанным к какой-нибудь египетской мумии, но до тех пор нам придется самим придумывать списки положительных типажей, привычек и жизненных стратегий, которые уравновесят недостатки, собранные в «Характерах».

Я пытался это делать, когда начинал знакомиться с Теофрастом и стал разматывать длинные цепи художественных и нехудожественных текстов, выросших из его миниатюрных портретов. «Характеры» были одним из тех предметов, к которым я и Дэвид Маккенна постоянно возвращались, когда делились идеями о том, что нужно для хорошей истории. Как человек, изучавший драму, Дэвид знал о Теофрасте и его влиянии на античную драматургию. В первый раз, когда я упомянул Теофраста, Дэвид сказал: «Да, римляне все же сообразили, как делать персонажей интереснее, соединяя в них по два качества из Теофраста, и по-настоящему хороших – по три».

Тогда я впервые понял, что имеют в виду кинокритики и мастера-сценаристы, говоря, что персонажи должны быть «трехмерными».

НО ПОДОЖДИТЕ – РАЗВЕ ЭТО НЕ СТЕРЕОТИПЫ?

Вы можете подумать, что характеры Теофраста – не что иное, как каталог стереотипов. До какой-то степени они и стали такими – простыми ярлыками для классификации людей, подчас перечеркивающими сложности и тонкости реальной личности. Любые ярлыки и категории опасны чрезмерным упрощением, и этого нужно остерегаться.

Вместе с тем стереотипы могут быть полезны рассказчику. Аудитория их моментально узнает, и с этого мгновения можно начать игру со зрителем, постепенно подкрепляя стереотип лишь затем, чтобы развернуться и разрушить его каким-то неожиданным ходом вразрез ожи-

даниям. Скупец может явить неожиданную щедрость, когда им движут другие мотивы, например похоть или тщеславие. Хвостун может неожиданно удивить нас скромностью. Свиный ресторанный критик из «Рататуй» полностью отвечает нашему стереотипу «злобного журналиста», но ломает шаблон, когда вкус из детства пробуждает в нем счастливые воспоминания, создавая самый запоминающийся эмоциональный момент всего фильма.

Категории и типы полезно применять как цвета спектра, как ноты или как буквы алфавита. Аудитория их моментально распознает, но весь свой потенциал этот инструмент раскрывает, лишь когда мы комбинируем их в новых сочетаниях. Стереотипы не всегда плохи. Они помогают классифицировать людей и ситуации и позволяют быстро показать публике, кто и что перед ней, но настоящее мастерство – разрушать стереотипы, опрокидывая удобные ожидания зрителя, и так можно обеспечить значительный драматический эффект и занимательность.

ЗАБАВНАЯ ИСТОРИЯ, СЛУЧИВШАЯСЯ ПО ДОРОГЕ НА ФОРУМ

Итак, почему от Теофраста мы перешли к «Забавной истории, случившейся по дороге на форум»?

Когда в 1962 г. Сондхайм, Гелбарт и Шевелав задумали «Забавную историю...», их вдохновляли комедии древнеримского драматурга Плавта, который использовал шаблонные портреты типа похотливого старца, деспотичной жены, мудрого раба и милосердной проститутки, и все эти типажи попали в их мюзикл. Комедии Плавта в свою очередь выросли из пьес греческого драматурга Менандра, который тоже применял расхожие типажи, почерпнутые из работ своего учителя – (угадали?) Теофраста. Не будь Теофраста, не было бы ни Менандра, ни Плавта – ни «Забавной истории».

Менандр, вероятно, учился в Академии, когда Теофраст ее возглавлял. Если так, то не в пример большинству соучеников, готовившихся в философы, Менандр метил в профессиональные комедиографы. Как Джордж Лукас, увидевший потенциал в академическом исследовании под названием «Тысячеликий герой», так и Менандр освоил и применил «Характеры» в сочинении комедий. Едва познакомившись с этой работой учителя, он принялся использовать яркие, острые очерки Теофраста как сырье для производства собственных персонажей. Но брал он их практически в том виде, в каком их дал Теофраст: грубые образы определенных типов поведения, без особой нюансировки и оттенков.

ЧУДЕСНОЕ ОТКРЫТИЕ

Пьесы Менандра нам известны в основном по фрагментам, сохранившимся на папирусах, которыми были обернуты мумии, и по римским копиям, но в 1952 г. в египетском собрании папирусов чудесно обнаружился почти полный текст комедии «Брюзга». Похоже, что при написании этого фарса, где деревенский старик-мизантроп, гроза всей округи, преследует юношу, который волею проказливого бога Пана влюбился в старикову дочь, Менандр вдохновлялся образом, описанным Теофрастом в его «Характерах» как «зазнайка». Старик меняет взгляды, после того как проваливается в колодец и его спасает тот самый юноша, уже доказавший свою ценность работой в поле. Старый брюзга понимает, что не сможет обойтись без других людей, и благословляет брак дочери и ее возлюбленного. Считается, что эта пьеса – самая ранняя в истории литературы, где описана любовь с первого взгляда. Обратите внимание, что главный эмоциональный эффект – резкая перемена характера, когда черствый человек вновь обретает способность любить. Такая схема, похоже, работает и поныне, она принесла «Оскары» Джеку Николсону с Хелен Хант за «Лучше не бывает» и мультфильму «Вверх», пиксаровской анимационной версии «Брюзги».



Джек Николсон воскрешает архетип «Брюзги» в фильме «Лучшие не бывают»

Вдохновленные Теофрастом пьесы Менандра задели афинскую публику за живое. Люди с удивлением узнавали себя. На сцене они видели своих близких со всеми их смешными и досадными недостатками. И Теофраст, и Менандр считались смелыми реалистами, потому что портреты их персонажей, пусть и обобщенные, были почерпнуты из повседневности, а не из галереи идеализированных богов и героев. В мифах и трагедиях изображалось подчас психопатическое поведение богов и полубожественных героев; «Характеры» же и комедии Менандра были частью возникшей в Греции новой традиции, обращавшейся к невротическим заскокам обычных людей.

Наверное, какое-то время это было эффектно и даже захватывающе, ведь на сцене такие поведенческие модели воспроизводились впервые, подобно тому как потом мир впервые увидел на экране ковбоя, бандита или бесшабашного пирата. Персонажи Менандра, хотя и несколько одномерные, снискали широкую популярность, и он показывал их снова и снова. Как боги и герои формировали своего рода театральную труппу для серьезных пьес о космических событиях, так карикатуры Теофраста и Менандра предопределили состав труппы, необходимый для отражения обычной жизни в популярных пьесах.

Пьесы Менандра благополучно распространялись по стране, ведь даже в глухой провинции эти типажи были всем хорошо знакомы и смешны. Так они достигли Рима, где, немного подлакированные под римские вкусы, исполнялись еще не один век.

РИМСКИЙ РЕРАЙТ

Римские комедиографы Плавт, Теренций и другие, не столь известные, переписывали пьесы Менандра для римской публики, присваивая тем самым скроенных по Теофрасту персонажей. Плавту нравилась идея готового набора легко узнаваемых типажей, но он добавил в колоду несколько новых участников, чтобы отразить мир богатых римских торговцев, в хозяйствах которых использовался труд рабов, чьи интересы порой существенно отличались от господских.

Плавт расширил инструментарий Теофраста и Менандра, получив в итоге свою галерею образов.

- Старик, обычно глупец и скряга, именуемый *Сенекс* (старик на латыни) или *Сенекс Иратус* (гневный старик), образ, несомненно вдохновленный менандровским брюзгой.
- *Уксор* (жена), Мулиер (женщина) или *Матрона* (мать семейства).
- Молодой герой-любовник, иногда сын старика, именуемый *Адулесценс Аматор* (молодой любовник).
- Предмет его любви, *Вирго* (юная девица).
- Хитрый раб, или *Сервус Каллидус*.
- Глупый раб, *Сервус Стуфтус*.
- Рабыня или няня, *Анцилла*.
- Лстец или приживала, *Параситус* (паразит).
- Куртизанка, *Меретрикс* (потаскушка или проститутка).
- Работорговец или сутенер, *Лено* (хозяин борделя).
- Хвастливый воин, *Милес Глориозус* (хвастливый воин).

Все они вам знакомы, если вы хоть раз видели постановку «Забавной истории, случившейся по дороге на форум», потому что именно к Плавту обратились Сондхайм, Шевелав и Гелбарт для своего экскурса в римскую комедию. Я с великим удовольствием посмотрел «Забавную историю» на сцене театра Парاماунт, в Остине, штат Техас, в постановке не кого иного, как Дэвида Маккенны, и с нашими друзьями Джастоном Уильямсом и Джо Сирсом в главных ролях. Я в жизни больше так не смеялся, как в тот момент, когда у Дэвида мощный и мускулистый Милес Глориозус после помпезной и торжественной вступительной песни открывает рот и начинает говорить голосом мультяшки Элмера Фадда: типично маккенновский приемчик.

Более поздние римские драматурги экспериментировали свободнее и стали комбинировать в одном персонаже по два-три и больше теофрасто/менандровых типов, так что их персонажи не были одномерными. Они увидели, что персонаж, одновременно невежественный и трусливый, создает больше смешных ситуаций, чем тот, кто наделен лишь одной из этих черт, а еще смешнее трусливый, невежественный и суеверный. Это было движение в сторону наших нынешних запросов на многогранные и объемные персонажи.

Традиция набирать труппы под постановки с простыми персонажами с немногими легко узнаваемыми свойствами оставалась популярной и в Средние века: хотя Теофраста, Менандра и Плавта забыли, их модель с готовыми характерами и ситуациями сохранялась в представлениях жонглеров, в мистериях и комедии дель арте. Это были импровизационные формы драмы, оставляющие актеру свободу придумывать шутки и гэги, укладывающиеся в привычные схемы поведения персонажей.

О Теофрасте заговорили вновь после изобретения книгопечатания. Печатники бросились издавать «Характеры», благо сочинение считалось публичной собственностью и, чтобы его тиражировать посредством новой технологии, не нужно было платить правообладателю. Появились разные издания, переводы на современные языки, гравюры-иллюстрации – гротескные шаржи Теофрастовых персонажей с афинского рынка.

Описание характеров в стиле Теофраста стало самостоятельным литературным жанром. Как он сатирически изображал нравы современников, так писатели XVIII и XIX столетий высмеивали свою действительность в озорных портретах, написанных в его традиции. Другие авторы применяли его типажи для пьес и романов. В 1879 г. Джордж Элиот обратилась к «Характерам» при работе над собственным сборником эссе о человеческих типах – «Впечатления Теофраста Сача» (*Impressions of Theophrastus Such*) – своей последней книгой, повествование в которой ведется от лица одинокого холостяка, вспоминающего знакомых ему когда-то людей.

Затем Теофраста начисто забыли все, кроме разве что высоколобых ученых, но его влияние по-прежнему проявлялось то здесь, то там. В начале 1960-х гг. три студента, изучающие великую театральную традицию, собрались и поняли, что в скабрёзных пьесах и сочных персонажах давно забытого римлянина Плавта – настоящее сокровище для комедиографа. Сондхайм, Гелбарт и Шевелав разрабатывали эту золотую жилу, обнаруженную за двадцать три века до них человеком, который просто сумел разглядеть смешное в поведении людей, пришедших на рынок. Как знать, может быть, еще не все золото Теофраста нами добыто, но, пожалуй, главное, чем он одарил нас, рассказчиков, – это мысль о том, как важно внимательно наблюдать за людьми со всеми их удивительными и смешными пороками.

Или, говоря словами из вступительной песни «Забавного происшествия»:

Дурное и доброе
и все сумасбродное,
на сей раз с хорошим концом,
Сегодня комедия, драмы потом!

КОММЕНТАРИЙ МАККЕННЫ

Кому: вдохновенному мистика – великому Воглеру

А что, *моей* заслуги никакой нет? Боже правый, кто-нибудь другой (а не лучший друг и верный товарищ) потащил бы тебя в суд за интеллектуальную халатность!

Позвольте мне напомнить вам, дорогой сэр, как вы подобострастно простирались ниц в святилище Джозефа Кэмпбелла, пока я не выманил вас оттуда ярко иллюстрированной (и дьявольски занимательной) книжкой Теофраста (эй, а вы мне ее вообще-то вернули?).

Кроме шуток, ты, Крис, провел большую археологическую работу. Я понимаю, это узость взглядов, но сам я применял очерки Теофраста обычно для придумывания шуток, и мне интересно, насколько глубоко знали этого лесбиянца современные мастера-комики типа Зеро Мостела, Джина Уайлдера, Джеки Глисона и Берни Мака. Глядя на галерею портретов всех комичных мерзавцев, сыгранных Джерри Стиллером, я понимаю, что у него «Характеры» должны были лежать вместо подушки. Мольер и Шекспир определенно знали о великом Тео, по крайней мере через его уроки, донесенные до них многовековой театральной традицией.

Этот малоизвестный текст, который вполне доступен, относительно легко читается и должен лежать на прикроватной тумбочке у всякого, кто намерен забавляться сочинением историй. Очень мило с твоей стороны, амиго, что ты его пропиарил.

И знаешь, Вог, стоило бы тебя вздуть хорошенько за то, что ты предлагаешь превратить все это в популярную забаву! Это идея не на один миллион долларов, которая должна была кормить меня на пенсии, на юге Франции...

Глава 12

Инструменты: синопсис и логлайн

МАККЕННА

Будучи театральным режиссером, я имею великое преимущество перед другими драматургическими рассказчиками: сценарий и актеры всегда в моих руках. Если мы запутались, если не понимаем, куда двигаться, если нужен пересмотр и разбор пьесы, я просто могу собрать артистов и устроить прогон.

Прогон может быть сырым («хромым», как я это называю). Если, например, отдельные сцены у нас уже проработаны, а другие еще недодуманы или не репетировались. Но я прошу артистов сыграть все, чтобы увидеть, где мы находимся и что делать теперь. Такой «хромой прогон» – крайне полезный инструмент.

Начав писать киносценарии и вести занятия со сценаристами, я стал искать инструмент, который заменил бы мне такие прогоны. И нашел его в той работе, которую много лет выполнял по заказу кинокомпаний. Этим инструментом оказались синопсис и логлайн.

Руководители кинокомпаний ежегодно запрашивают сотни сценариев и книг, значительно больше, чем в состоянии прочесть. Поэтому каждый из них поручает это дело читчикам, или «ридерам», которые составляют краткие рецензии, ужимая содержание истории до одного предложения (так называемого логлайна) и немного более подробного описания взаимных действий (так называемого синопсиса). Располагая этим «обзором», руководитель может довольно основательно судить, что содержится в каждом из сценариев и какие из них заслуживают серьезного внимания.

Я принялся адаптировать этот «обзор» как инструмент для себя как автора и для своих пишущих студентов. Главная разница в том, что «ридер» делает синопсис истории, которая уже написана, в то время как автор излагает идею, которая пока еще формируется.

Технология оказалась на удивление эффективной. Если я работаю с соавтором, то, выстраивая нашу киноисторию, мы можем в какой-то момент не согласиться по какому-то важному вопросу. Если мы не можем прийти к взаимопониманию, я предлагаю прервать обсуждение на один день и написать по одной-две страницы о своем видении истории.

Подобно «хромому прогону» на сцене, такой синопсис позволяет нам с соавтором увидеть момент, где мы с ним не сошлись во мнении, в контексте всего повествования. Нередко я обнаруживаю, что мы с соавтором потеряли колею и, как оказалось, совершенно по-разному видим историю, которую сочиняем. Синопсис помогает заметить, где именно мы сбились с пути, и вернуться на дорогу.

Когда на моих мастер-классах писатели представляют свои идеи в виде синопсиса, то могут увидеть, что они знают, чего не знают и что в структуре истории нужно улучшить. Синопсис позволяет писателю рассмотреть замысел произведения в целом, избавляя его от необходимости написать сотню-другую страниц, чтобы посмотреть, не зашел ли он в тупик.

Не менее полезен и логлайн. Авторы работают очень по-разному. Одному нужно наштамповать сотню страниц для разгона, пока придет вдохновение. Другой с первой страницы начинает обрисовывать главную идею. Удивительно, но Эдвард Олби заявляет, что, сочиняя пьесу, всегда ограничивается одним черновиком – и это идеальный вариант текста.

Но каков бы ни был подготовительный процесс, я убежден, что писатель может продуктивно работать, только если он способен обобщить содержание своей истории в одном пред-

ложении. В нем должен быть описан архетипический герой, его «хотение» и «препятствие», которое ему придется преодолевать.

Это может звучать упрощенно, пока вы не поймете, что любая киноистория посвящена чему-то одному, и логлайн четко определяет это. Например, «Лоуренс Аравийский» идет почти три часа, и в нем затронуты многие темы. Но стержень картины – это герой (Томас Эдвард Лоуренс), которому необходимо чувство «дома» и «миссии» и который разрывается между родной страной, Англией, и любовью к арабам.

Найдя фразу, выражающую суть этого многопланового полотна, сценарист Роберт Болт понял, какие эпизоды из жизни Лоуренса нужно включить в сценарий. И понял, какому главному устремлению должна служить каждая сцена его эпической ленты.

Рассмотрите следующие синопсис и логлайн. Это первые подходы к созданию восхитительного фильма «Прощай, детка, прощай» Бена Аффлека. Заметьте, что логлайн упоминает героя (то есть команду частных сыщиков), «хотение» (распутать дело о похищении девочки) и «препятствие» (криминальные низы старого пригорода). Логлайн одним предложением успешно описывает общее действие фильма. Как оно и должно быть.

Логлайн: Супруги-детективы обшаривают бостонский пригород, где вроде бы наркоторговцы похитили девочку.

Синопсис – это тоже не история во всех деталях. Он не предлагает глубоких психологических портретов. В нем нет шуток, драматизма или эмоций, присутствующих в разных сценах. Это становой хребет сценария в абсолютно бесстрастном изложении. Сценарный эквивалент рентгеновского снимка. Это диагностический инструмент, и тут все должно быть просто.

Синопсис: ПАТРИК КЕНЗИ – счастливый человек. Он живет с ЭНДЖИ, любимой женщиной. У них есть ребенок и процветающее детективное агентство.

Они живут в опасном районе, который однажды потрясает новость о пропаже четырехлетней АМАНДЫ МАККРИДИ. Ее мать ХЕЛЕН не чужда выпивки и наркотиков. Брат Хелен ЛАЙОНЕЛ и ее золовка БИ нанимают Патрика и Энджи расследовать похищение ребенка. Полицейский ДОЙЛ готов помочь детективам, но случай выглядит безнадежно.

Патрик и Энджи замечают, что во всех теленовостях об исчезновении Аманды где-то в кадре присутствует местный житель КРИС МАЛЛЕН. Детективы обходят бары, где обычно околачивается Хелен. На них нападает группа бандитов (под руководством РЭЯ и ЛЕННИ), и, чтобы унести ноги, Патрику и Энджи приходится вытащить пистолеты.

Полицейские ПУЛ и БРУССАР делятся с Патриком и Энджи информацией. Полиция подозревает сексуальных маньяков ЛЕОНА, РОБЕРТУ и КОРВИНА. Полицейские допытываются у Хелен о ее отношениях с ЧИЗОМ, партнером Маллена по наркоторговле. Хелен отказывается говорить, но Патрику сообщает, что она вместе с бандитом Рэем похитила у Чиза огромную сумму денег.

Патрик с полицейскими следуют этой подсказке и обнаруживают тело Рэя со следами истязаний. Хелен передает украденные деньги Патрику. Патрик и полицейские надеются без шума обменять их на Аманду.

Патрик и Энджи делают Чизу предложение. Чизу нужны его деньги, но он ничего не знает о судьбе Аманды. Однако, когда загадочно исчезает другой ребенок (12-летний СЭМЮЭЛЬ), Чиз звонит Патрику и Энджи и предлагает обмен.

Дойл (чью дочь похитили и убили несколько лет назад) со своими людьми организуют обмен. Он должен состояться в заброшенной каменоломне, но сделка срывается. В темноте вспыхивает перестрелка. Ее итоги: наркодилер Крис мертв, деньги исчезли, никаких следов Аманды не видно. Все думают, что девочка мертва.

С Патриком связывается Чиз. Он заявляет, что не похищал Аманду и уж точно не убивал ее. Но Патрик не успевает узнать больше: Чиза убивают. Патрик решает прекратить поиски, но Энджи (у которой во время расследования случился выкидыш) настаивает на том, чтобы доискаться до истины.

Патрик не соглашается, но его возвращает к расследованию старинный приятель БУББА, продавший партию кокаина маньякам Леону, Корвину и Роберте. Во время сделки Патрик обнаруживает улики, связывающие трех маньяков с исчезновением Сэма.

Патрик сообщает об этом Энджи и полицейским. Детектив Пул врывается к одному из маньяков, но получает пулю и гибнет. В дело вступает Патрик: убив всех трех маньяков, он обнаруживает истерзанное тело маленького Сэмюэля.

Патрик потрясен всем увиденным. Но ему приходится продолжить расследование, когда он ловит Бруссара на лжи и понимает, что тот, вероятно, замешан в убийстве Рэя и похищении принадлежавших Чизу денег. Это открытие приводит к перестрелке между Патриком и Бруссаром. Патрик вынужден убить Бруссара.

Казалось бы, дело закончено, но Энджи не может на этом успокоиться. По ее настоянию они с Патриком принимаются собирать сведения о Дойле. Они следят за ним и узнают, что тот прячет у себя и пропавшие деньги наркоторговцев, и Аманду (живую и здоровую), которая заменит ему убитую дочь. Патрик и Энджи стоят перед трудным выбором. Дойл похитил ребенка и должен понести наказание. Но Дойл явно будет лучшим родителем для Аманды, чем наркоманка Хелен. Детективы решают ради Аманды не выдавать Дойла.

Синописис и логлайн бывают незаменимы для рассказчика, стремящегося понять, какие акценты он должен поставить, чтобы привлечь и не отпустить зрителя. Это замечательный инструмент.

О ЧЕМ НАДО ПОДУМАТЬ

1. Прочтите какой-нибудь сценарий (они доступны на множестве интернет-сайтов) и напишите внутреннюю рецензию, логлайн и синописис. Помните: чем короче, тем лучше, так что постарайтесь, чтобы синописис уместился на двух страницах.
2. Запишите логлайн и синописис истории, которую сейчас сочиняете.

КОММЕНТАРИЙ ВОГЛЕРА

Логлайн и синопсис необходимы профессиональному рецензенту каждый день. В киностудиях есть «логбук», то есть журнал всех поданных на рассмотрение историй, и «логлайн» – это строчка в таком журнале, откуда и название. В журнале может содержаться три или четыре истории с названием «Я вышла замуж за дельфина», и, чтобы их различать, полезно иметь для каждой короткое пояснение.

Удачный логлайн может выполнять и другую задачу: вызывать интерес к сценарию у директоров, продюсеров, режиссеров и актеров, которые будут читать рецензию. Заманчивый или интригующий логлайн – важный элемент «хорошей рецензии», помогающий продать идею людям со студии.

Дэвид прав, советуя вам формулировать каждую вашу историю в виде одной удачной фразы. Однако я в своей работе всегда позволяю себе логлайн из трех фраз, примерно соответствующих трехактной структуре. Мои логлайны обычно структурируются примерно вот так:

Беззаботный молодой человек выигрывает билет на фешенебельный океанский лайнер и там влюбляется в страстную молодую женщину, принуждаемую к браку с богачом. Ревнивый богач и его подручный представляют опасность для молодых любовников, но вот корабль налетает на айсберг, и всем приходится спасать свои жизни. Среди ужаса и гибели молодой человек жертвует собой, убеждая возлюбленную жить за них обоих.

Такое изложение может служить эффективным методом устного преподнесения истории, оно дает слушателю ясное понимание трех главных действий в сюжете.

Я считаю, что вы должны уметь рассказать свою историю и в одном предложении, и в трех. Строго говоря, вы должны уметь рассказать ее при любом количестве слов – в этом и состоит искусство рассказчика. Чтобы продать идею, вам придется научиться излагать ее в одном слове, в одной фразе, предложении, абзаце, на одной странице, в трехстраничном синопсисе, десятистраничном дайджесте, на двадцати или пятидесяти страницах сценарной заявки – вплоть до полного текста сценария или романа.

«Синопсис» – одно из слов, доставшихся нам от греков, и означает оно «общий вид» или «обозрение». Я согласен с Дэвидом в том, что написание синопсиса к истории, готовой или задуманной, – один из важнейших шагов, позволяющих почувствовать, что вы в самом деле «владеете» этой историей. При этом могут обнаружиться сюжетные неувязки, алогизмы и ложные допущения, которых не увидишь, пока работаешь на уровне сцен, кадров и реплик диалога. Пока вы в пути, вы и впрямь не видите леса за деревьями, поэтому нужно отступить на уровень общего обзора и посмотреть, как подогнаны друг к другу крупные блоки вашей истории, чтобы ощущался общий эффект. Не раз этот прием помогал увидеть значительные недостатки в истории, незаметные на уровне отдельных сцен. Во многих случаях обнаруживалось, что интересный персонаж разрешает некоторую внешнюю проблему, но в конце не подвергается серьезному испытанию, или что герой поступает непоследовательно, или ему в критический момент недостает решимости. Составьте синопсис фильма, книги или комикса, которые вам нравятся, и, думаю, вы удивитесь тому, насколько хорошо это упражнение покажет, как выстраивал автор свою историю. Составьте синопсис истории, которую сочиняете сами, и, возможно, вы увидите причинно-следственные связи и схемы, которые не замечали.

Глава 13

С опорой на Проппа: концепция волшебной сказки Владимира Проппа

ВОГЛЕР

А теперь я вам расскажу об одной малоизвестной научной работе представителя русского формализма 1920-х Владимира Яковлевича Проппа (1895–1970). Пока вы не выскочили с воплями из комнаты, обещаю, что это будет интересно и полностью изменит ваши взгляды на восприятие выдумки. Потому что на самом деле Пропп пишет о понятных и дорогих нашему сердцу волшебных сказках. Мы все понимаем их интуитивно, но Пропп одним из первых исследовал и систематизировал их, открыл их внутреннюю механику методом постановки простых вопросов. Как устроены сказки? Каковы их составные части, которые рассказчики по всему миру снова и снова комбинируют в бесчисленных вариациях, понятных каждому?

Когда я работал в анимационной студии Disney, мне приходилось оценивать множество сказочных историй, и в «сыром» виде, и в уже «приготовленном» – в качестве сценарной заявки или сценария, написанного современными авторами. Мне нужен был ключ, чтобы расшифровать код волшебной сказки, что-то подобное анализу героического мифа Джозефом Кэмпбеллом. Многие из того, что описал Кэмпбелл, можно было обнаружить и в волшебной сказке, но при этом сказки все же представляли собой совершенно иную форму и подчинялись собственным правилам.

Заветный код к конструированию сказки ускользал от меня, пока я не наткнулся на книгу Проппа «Морфология сказки». Пропп принадлежал литературоведческой школе русского формализма, которая пыталась применять к изучению литературных форм некоторые принципы естественных наук. Формалисты отбрасывали психологические или поэтические интерпретации, обращая внимание только на саму форму, описывали и классифицировали применяемые авторами приемы, словно отдельные части организма или род насекомых. Проппа интересовали форма и функция, и он вновь и вновь задавал одни и те же вопросы: какова структура и почему? Какие функции выполняют в рассказе те или иные литературные приемы?

Пропп проанализировал с точки зрения формы около сотни русских волшебных сказок, собранных от сказителей фольклористом Александром Афанасьевым (1826–1871), русским «братом» Гримм.

Пропп увидел в сказках повторяющиеся схемы, включающие одни и те же операции, или функции, многие из которых как бы составлены попарно. Собственно функций Пропп выделял тридцать одну, и здесь просматривается интересная параллель с элементами «Путешествия героя».

На мой взгляд, знакомство с идеями Проппа будет важной вехой на пути любого, кто овладевает мастерством рассказчика. Как пишет во вступительной статье к «Морфологии сказки» фольклорист Алан Дандес, подход Проппа можно применить не только к сказкам, но и к другим формам нарратива:

Культурные паттерны обычно обнаруживаются в различных культурных материалах. Методика Проппа вполне может пригодиться для анализа структуры литературных форм, таких как роман или пьеса, комиксов, кинокартин, телевизионных фильмов и пр. (Алан Дандес, Вступительная

статья ко второму изданию «Морфологии сказки». – Austin: University of Texas Press, 1968, pp. xiv – xv.)

Истинно так. Функции Проппа, как и «Путешествие героя» Кэмпбелла и другие собранные в нашей книге схемы, – это еще одна модель структуры, еще один вариант логики построения нарратива, и еще один набор отмычек, вскрывающих тайны повествования.

ФУНКЦИИ ПРОППА

Так в чем суть работы Проппа? Разобрав 103 русские волшебные сказки, он определил тридцать одну «функцию» истории, то есть важные действия, выполняемые персонажами. Мы рассмотрим их все – одну за другой, сравним с двенадцатью стадиями «Путешествия героя» и попытаемся понять, для каких задач их может применить профессиональный рассказчик.

Заметьте, что ни в одной из препарированных Владимиром Проппом сказок функции не выстроены точно в том порядке, в каком он их перечисляет. Во всех те или иные функции отсутствуют или выстроены в иной последовательности, что говорит о гибкости пропповой системы. Это не сюжетная канва идеальной сказки, а скорее каталог возможных вариантов, полученных из большой выборки.

(Для тех, кто принадлежит ученому сообществу: Пропп использовал для буквенного обозначения и нумерации своих функций две совершенно разные системы. Первая, где применялись греческие и латинские буквы, слишком сложна, чтобы ее здесь объяснять. К счастью, вторая основана на обычных римских цифрах, ее-то мы и будем придерживаться.)

Читая о функциях Проппа, сопоставляйте их с историей, над которой работаете, или с фильмом или романом, который смотрели или читали. Находите ли вы там эти функции? Помогают ли функции понять, какие приемы вы могли бы применить при сочинении историй?

ФУНКЦИИ ПРОППА В СРАВНЕНИИ СО СТАДИЯМИ ПУТЕШЕСТВИЯ ГЕРОЯ

Начальная ситуация: есть семья или герой, которые где-то живут.

То, что Пропп именует «начальной ситуацией», это представление героя, описание его положения в семье или рода занятий. Очевидно, в путешествии героя это территория обыденного мира, где разворачивается экспозиция и появляется герой. Нам нужно знать, что это история о ком-то родом откуда-то.

I. Отлучка. «Чего не хватает на этой картинке?» Кто-то из семьи умирает, исчезает или его похищают. Чего-то недостает в жизни героя.

Эквивалент из «Путешествия героя» (ПГ): обыденный мир.

Элемент волшебной сказки, похоже, нужен, чтобы вызвать сочувствие к герою, который становится сиротой, лишается дома, скитается или просто удручен тем, что член семьи уезжает. От «Одиссеи» до «В поисках Немо» множество историй начинаются с того, что кто-то из семьи покидает дом, тем самым запускается мощная энергия повествования. Как говорил Бруно Беттельгейм, похоже, истории – это тоска по незыблемости семьи. Волшебные сказки типа «Белоснежки», «Золушки» и «Кота в сапогах» начинаются со смерти в семье, что автоматически заставляет нас тревожиться о дальнейшей судьбе героя.

II. Запрет. Некто напутствует героя: «Что бы ни было, никогда не...» (не отпирай эту дверь, не ходи в лес и т. д.).

Эквивалент из ПГ: зов к странствиям.

Эту и следующую функции я понимаю как разновидности зова к странствиям и отвержения зова. Я описываю этот сюжетный ход как «Закон потаенной дверцы», состоящий в том, что герой обязательно сделает то, что ему настрого запрещают. (Этот закон, как и запрет Проппа, действует и в обратном направлении: именно то, что герою предлагают сделать, он не сможет исполнить.)

В фильмах Хичкока герой часто совершает какое-то мелкое прегрешение в начале истории, которое бросает на него легкую тень вины, и это запускает опасные для жизни героя сюжетные шестерни.

(Примечание: функции II и III – первые из нескольких установленных Проппом пар, связанных между собой причинно-следственными отношениями. Они действуют как триггеры в компьютерных играх: если выполнено условие А, автоматически запускается действие Б. Вообще-то, система Проппа представляет собой хороший механизм генерации сюжетов для компьютерных игр.)

III. Нарушение запрета: «Ты мне не указ!» Герой делает именно то, что ему запретили, и не справляется с тем, что должен был исполнить.

Эквивалент из ПГ: отказ от действия.

В современных историях не внять предостережению героя часто заставляет странная прихоть, присущее ему непризнание авторитетов или некое озорство, но в волшебных сказках герой обычно просто забывает о предупреждении или увлекается. Некоторых, например Пандору, нарушить запрет вынуждает любопытство.

«Я чувствую вибрации в Силе».

Пренебрежение запретом или предостережением каким-то образом чувствует злодей. Малая оплошность героя, нарушившего предписание, привлекает внимание злодея, косвенно провоцируя еще большие злодеяния с его стороны. Некоторые злодеи в русских волшебных сказках обладают гипертрофированным чутьем и немедленно отправляются, как гончие, по следу героя, словно ощущая малейшие вибрации своей паутины зла.

IV. Выведывание: «Фу-фу, чую кровь англичанина!» Злодей, вероятно осведомленный о функции III, ищет сведения о герое. (Или герой ищет сведения о злодее. Кто-то начинает кем-то интересоваться.)

Эквивалент из ПГ: может быть частью зова к странствиям или испытаний, союзников, врагов.

Яркий пример выведывания, осуществляемого злодеем, – фашистский офицер, который охотится за беглыми евреями в начальной сцене «Бесславных ублюдков».



Злодей (Кристоф Вальц) в памятном первом акте «Бесславных ублюдков»

По законам жанра в современном нарративе злодей может не появляться до конца первого акта или начала второго, но часто посылает агентов следить за героем или отправляет разведчиков на его поиски.

Пропп отмечает, что функцию выведывания выполняет и герой, который пытается что-то узнать о злодее (Кларисса Старлинг в «Молчании ягнят» стремится проникнуть в мысли серийного убийцы), или «другие лица», выведывающие информацию о герое или о злодее, например полицейский или частный сыщик, стоящий между героем и антагонистом.

V. Выдача: «Показался противник, сэр!» Злодей получает сведения о герое. Или герой – о злодее, возможно от информатора.

Эквивалент из ПГ: зов к странствиям или испытания, союзники, враги.

В какой-то момент злодей должен узнать о существовании героя и наоборот.

Заметьте, что функции IV и V также составляют пару. Пропп пишет, что эти функции успешно передаются через диалоги. Жадный чиновник может спросить: «Откуда вы взяли эти драгоценные камни?», а крестьянин отвечает: «А это курица нам несет их».

Герой может добыть нужные ему сведения об антагонисте, или происки антагониста могут предупредить героя об опасности. Общее назначение этих двух элементов – установить связь между героем и злодеем. Публика должна понимать, что они друг о друге знают.

VI. Подвох: «Давайте его надуем!» Злодей использует собранные сведения, чтобы обмануть героя, заманить его в ловушку или что-то похитить.

Эквивалент из ПГ: испытания, союзники, враги.

Злодей может применить маскировку или принять иную форму, то есть в кого-то обратиться. Красавица Королева в Белоснежке превращается в старуху, чтобы предложить героине отравленное яблоко. Злодей или злодейка могут подстрекать героя к каким-либо действиям, или применять магию, или напрямую к чему-то принуждать, произнося заклинания или усыпляя зельем. Ведьма в Стране Оз произносит заклинание, чтобы герои лишились чувств на маковом поле. Злодей может расставить ловушку или поменять дорожные знаки, чтобы сбить героя с пути.

В «Путешествии героя» я помещаю сцены этого типа в начало второго акта, но, как пишет Пропп, они могут произойти раньше, еще в первом акте.

VII. Пособничество: «Вы провели меня!» Герой обманут или, сам того не сознавая, помогает врагу.

Эквивалент из ПГ: испытания, союзники, враги или приближение к сокрытой пещере.

Проппово пособничество соотносится с теми моментами путешествия героя, когда обнаружаются и испытываются черты его личности. Герой, поддавшись обману, принимает врага за союзника и даже может помогать ему, пока не узнает правду. Функции VI и VII показывают невинность героя, это метод привлечь сочувствие аудитории и заставить ее отождествляться с героем. Главный кошмар «Ребенка Розмари» в том, что Розмари обманом заставили выносить и полюбить ребенка Сатаны. Злая Королева убеждает Белоснежку по собственной воле откусить от яблока. Согласно некоторым поверьям (и «Жребию» Стивена Кинга), вампир может войти к жертве в комнату, только если она сама его пригласит.

VIII. Вредительство или недовольство: «Теперь это личное дело!» Злодей причиняет вред герою или кому-то из его близких людей либо пропадает нечто жизненно важное для героя и его мира

Эквивалент из ПГ: зов к странствиям, преодоление первого порога.

Пропп утверждает, что эта функция вместе с тремя следующими, VIII–XI, образует один блок, который он называет «Осложнение», добавляя, что эта последовательность функций может возникать как в середине повествования, так и в самом начале.

О вредительстве

Пропп делает важное наблюдение, отмечая, что для развития истории необходимо какое-нибудь злодеяние или пагубная нехватка чего-то. Имея в виду эту мысль, я построил концепцию нехватки в свою трактовку путешествия героя.

В своей модели я не указываю места, где злодей наносит первый удар, кроме как в «зове к странствиям», где первые действия злодея могут стать триггером, опрокидывающим мир героя и вынуждающим его самого к действию. В каких-то случаях злодей не причиняет герою вреда до самого первого порога, где злодеяние становится последней каплей, заставляющей героя отправиться на приключения.

На практике акт насилия или иного злодеяния может быть совершен антагонистом в любой точке повествовательной структуры, начиная с рождения героя, если это действие негативно влияет на жизнь героя. Но есть и такие злодеи, что продолжают метать в героя кинжалы еще и в финальной сцене.

О недовольстве

Пропп обнаружил, что не во всех сказках из его выборки можно обнаружить злодея, но герою все равно приходится с чем-то бороться, а именно с ситуацией, которую Пропп обозначает как «недовольство». Нехватка чего-то в жизни героя или в жизни сообщества мотивирует героя к действию, побуждая искать, отвоевывать, заменять, спасать или восстанавливать отсутствующий элемент. В разных сказках у героя похищают или околдовывают возлюбленную либо она загадочно исчезает; герою необходим конь или меч, или люди страдают от голода.

В «Путешествии героя» идея лишения или нужды тоже признается важнейшим элементом истории и главного героя, обычно ощущаемым вначале как болезненное отсутствие чего-то важного в жизни героя или как некий важный пробел в жизни семьи или общества.

В любовных историях и семейных драмах может не быть злодеев и сюжет может строиться на том, что чего-то не хватает, хотя кто-то из героев может на время оказаться антаго-

нистом-вредителем. «Рестлер» Даррена Аранофски – история, которая легко обходится без злодея, обрушивающего удары на главного героя, потому что с этой задачей герой прекрасно справляется сам. Дефицит, заставляющий героя бороться, – это отсутствие у него полноценной семейной жизни.

IX. Посредничество или соединительный момент: «Оби-Ван Кеноби, ты моя единственная надежда». «Отправитель/посредник» сообщает герою о беде или недостатке: героя просят о помощи, поручают ему задание или выпускают его из заточения или плена.

Эквивалент из ПГ: зов к странствиям, встреча с наставником.

Пропп выделяет два логических шага в разворачивании повествования: первый – когда герой должен узнать о нужде или злодеянии, и второй – когда героя призывают, отправляют или выпускают на приключение с миссией восстановить порядок вещей или компенсировать злодеяние.

Отправитель/посредник = вестник. Проппово посредничество хорошо соотносится со вторым этапом путешествия героя, зовом к странствиям, причем отправитель у Проппа выполняет ту же миссию, что и архетипический вестник.

В некоторых случаях персонаж, исполняющий миссию наставника или функцию дарителя по Проппу (см. XII), может одновременно выступать посредником или вестником.

X. Начинающееся противодействие : «Я с вами. Кто-то ведь должен это сделать». Как правило, герой вслух декларирует свои намерения, например: «Позвольте нам отправиться на поиски вашей принцессы».

Эквивалент из ПГ: преодоление порога.

Неизбежный момент, когда герой решается на приключение или оказывается невольно втянутым в него. Здесь возможен диалог, в котором этот переход объявляется, но визуальный язык современного кинематографа может сделать это более успешно, просто показав, как герой отправляется в путь или делает приготовления, ясно дающие понять, что он начал противодействие. Музыка тоже может подчеркнуть, что приключения начались, звуками рогов или барабанов в новом напористом ритме.

XI. Отправка: «Трогай!» Герой покидает дом, отправляясь на приключения.

Эквивалент из ПГ: преодоление порога.

Герою мало просто объявить о намерении двинуться дальше: мы должны увидеть, что он совершает какие-то действия. Этот момент чрезвычайно важен в киноповествовании, и здесь обычно звучит выразительная музыка, подсказывающая зрителям, что некие великие перемены уносят их в новую реальность, а на экране мы видим героя путешествующим или прибывшим в новую страну.

XII. Первая функция дарителя: «Годишься ли ты для нашего дела?» Герой встречает дарителя, который первым делом испытывает или расспрашивает его, а иногда даже нападает.

Эквивалент из ПГ: сочетает элементы зова к приключениям и встречи с наставником.

Наставник, даритель и мудрый старик или старуха – это разные способы обозначить персонажа, который помогает герою, вручая ему то, что необходимо для исполнения миссии: оружие, волшебное средство, мудрость, науку или наставление. Есть истории, в которых этот персонаж отсутствует, но функция все равно выполняется за счет каких-то способностей самого героя: его интуиции, опыта или «встроенной системы навигации», такой, как, например, строгий этический кодекс.

Наставники/дарители обычно добры к герою, но, как отмечает Пропп, могут сначала показаться свирепыми, напасть на героя или поставить перед ним препятствия, чтобы про-

верить его готовность или достоинства. Рафики, шаман-наставник Симбы из «Короля-льва», отвешивает герою несколько оплеух, чтобы проверить его, прежде чем вручить волшебный дар: видение умершего отца.

XIII. Реакция героя: или «Я еще не вполне готов», или «Чего мы ждем, в путь!» Герой проходит испытания или поначалу терпит неудачу. Бывает, приходится совершить три попытки, но в итоге он доказывает свою состоятельность.

Эквивалент из ПГ: отвержение зова.

Это событие в повествовании нужно, видимо, для того, чтобы доказать: поход героя будет нелегким, придется не раз совершать трудный выбор, осваивать сложные умения. В тех случаях, когда герой сначала проваливает испытания или отказывается от действия, задержка создает напряженное ожидание. Примет ли герой вызов, пройдет ли испытания, заслужив тем самым волшебную помощь? Готов ли герой и годится ли он для миссии, а если нет, то как сделать, чтобы подготовить его?

XIV. Получение волшебного средства: «Этот предмет поможет тебе в походе». Герой получает от дарителя оружие, снаряжение, волшебные предметы, или переносится в нужное место, или получает поддержку союзника или помощника.

Эквивалент из ПГ: встреча с наставником или испытания, союзники, враги.

Используемый Проппом термин «даритель» проясняет истинную функцию наставников в путешествии героя. Главная их задача – и глагол, точнее всего ее описывающий, – давать. Они дают герою то, в чем он нуждается, будь то деньги, совет, информация, одобрение или любовь. Это может быть преходящая фаза, мимолетный жест персонажа, который на протяжении остальной истории рядится в одежды какого-то иного архетипа. И даже противник героя может в какой-то момент действовать как даритель, хотя обычно в его даре кроется угроза (например, яблоко, подаренное злой королевой Белоснежке).

Эта функция может перетекать в «испытания, союзников, врагов», потому что зачастую герой получает от дарителя именно знакомство с потенциальными союзниками. Даритель дает герою волшебного коня или отправляет к обладателю волшебной силы, который будет до конца истории помогать герою.

XV. Путеводительство: «Иди по дороге из желтого кирпича». Герой переносится или направлен в иную страну, где пребывает объект его поисков.

Эквивалент из ПГ: преодоление порога или приближение к пещере.

Такое путеводительство герой может получить на разных этапах развития истории: первый раз покинув дом, после встречи с дарителем и завоевания волшебных даров или в любой момент, когда герою нужно переместиться в отдаленное место. Бывает, герой сначала путешествует до границы особенного мира, затем – до его ворот (в ПГ это приближение) либо до укрепленного места в его центре (в ПГ – главное испытание), а затем еще раз, возвращаясь восвояси с наградой (в ПГ – обратный путь). Направить или переносить героя может даритель/наставник или союзник, а может сам чудесный подарок (летающий конь, ковер-самолет, бэтмобиль). Добрая волшебница напутствует Дороти: «Иди по дороге из желтого кирпича!»

XVI. Борьба: «Лишь один из нас выйдет отсюда живым». Герой вступает в борьбу с вредителем (бой, состязание в хитрости, карточную игру и т. д.) или герой сражается, чтобы восполнить недостающее.

Эквивалент из ПГ: испытание.

Битва, игра, состязание, поединок на ринге или перетягивание каната между равными и сильными противниками – это суть занимательности, и этот процесс способен удерживать

внимание зрителя, как ничто другое. Мы инстинктивно чувствуем, что если в рассказе нет такого компонента, то история не из самых ярких. И хотя Пропп не конкретизирует, какой должна быть борьба, мы знаем, что в ней многое должно стоять на кону, обычно – жизнь. Если в истории нет злодея, с которым герою надо сразиться, то герой будет бороться с ущербом или с теми силами, которые ему противостоят, и эта борьба поставит под угрозу самую жизнь героя.

XVII. Клеймление: «Ой!» Герой получает в бою заметную рану, либо как-то помечается (клеймится) после боя, либо получает какой-то знак вроде кольца или платка, который позже подтвердит его победу.

Эквивалент из ПГ: главное испытание или награда.

Это самая интересная черта волшебных сказок, повторяющая мифологический мотив раненого героя, вроде одноглазого Одина или хромого Эдипа. Эти видимые приметы подчеркивают серьезность приключения и, возможно, символизируют внутреннее преобразование или перерождение героя. В сюжете они выполняют практическую функцию, помогая узнать в герое настоящего победителя, когда далее по ходу повествования возникают сомнения в его победе.

Материальные символы типа колец или платков выполняют ту же функцию, хотя впечатляют они меньше, чем раны и шрамы. В некоторых мифах таким опознавательным знаком служит волшебный меч, который может удержать в руке лишь победивший дракона герой. «Меткой» также может быть и пылающий факел, который герой берет, чтобы осветить путь из пещеры.

XVIII. Победа: «Сгинь же, злодей!» Антагонист побежден. В некоторых сказках из выборки Проппа после гибели или нейтрализации злодея ему на смену приходит другой, второй.

Эквивалент из ПГ: главное испытание, возрождение.

В современных историях главный злодей может вступить с героем в смертельную схватку в середине рассказа, в разгар испытаний, но обычно он выживает и вновь противостоит герою при развязке (в ПГ – возрождение), где и терпит поражение окончательно. Вместе с тем на середине рассказа герой может торжествовать неполную победу над злодеем или его агентами. Мы можем считать злодея погибшим, а позже обнаружить, что с помощью какой-то хитрой уловки он выжил.

У Проппа в подборке есть целый ряд сказок с двумя злодеями: оригинальный антагонист героя и второй злодей либо соперник героя – самозванец, появляющийся ближе к концу и оспаривающий заслугу героя в победе над первым злодеем. Это усложняет сюжет и создает напряжение, подготавливая сцену для популярного сказочного мотива трех невыполнимых задач, которые задает царевна или ее отец, чтобы выяснить, кто есть кто.

Современные авторы вводят второго злодея нечасто: разве что в любовных историях, где старая страсть, внезапно вспыхнувшая перед самой свадьбой героев, становится проверкой чувств жениха и невесты. В большинстве же случаев у героя есть один сильный противник, который ему и вредит от начала истории до самого конца. Впрочем, в триллерах порой прибегают к описанному Проппом приему со вторым злодеем, чтобы создать неожиданный поворот. В «Жаре тела» главный герой убивает влиятельного человека на промежуточном испытании, но в третьем акте узнает, что его главный противник – это жена того человека, решившая устранить мужа чужими руками.

XIX. Ликвидация (беды или недостатки): «Счастливые дни возвращаются». Вред, причиненный злодеем, исправлен или устранен имевшийся дефицит.

Эквивалент из ПГ: награда, возвращение с эликсиром.

Эта функция похожа на этап награды в путешествии героя, когда герои в логове побежденного дракона находят оружие или сокровище, и на возвращение с эликсиром, когда герои приносят из особенного мира то, чего в их обыденном мире остро не доставало.

Модель Проппа очень гибка и позволяет закончить историю в этот момент, когда решена начальная проблема. Однако Пропп отмечает, что многие сказки находят в себе силы на еще один повествовательный рывок и описывают, с каким трудом герой доказывает свои подвиги и завоевывает возлюбленную. Если история заканчивается на функции XIX, ликвидация призвана полностью восполнить ущерб, нанесенный злодеем, или восполнить нехватку. У зрителя должно возникнуть чувство полной справедливости: что злодеи получили по заслугам, а награда вполне искупает страдания героев. Малейшее нарушение этого баланса разочарует и озадачит зрителя.

XX. Возвращение: «Мы почти дома». Герой направляется домой или к царскому двору.

Эквивалент из ПГ: обратный путь.

В истории необходимо ясно обозначить момент, когда герой поворачивается спиной к особенному миру и решает отправиться домой или завершить поход. Это зеркальное отражение преодоления порога в конце первого акта. Герой может вслух объявить о намерении повернуть обратно, а может просто осознать, что пора собирать вещи и возвращаться. В этот момент фильма авторы нередко добавляют энергии, включая бодрящую музыку. Должно возникать ощущение ускорения, рывка к неизбежной развязке.

XXI. Преследование: «Поймай меня, если сможешь». Героя преследуют родственники или товарищи злодея.

Эквивалент из ПГ: обратный путь.

Сцены погони – основа приключенческих фильмов, и с самых первых шагов кинематографа они помогали немного ускорить темп картины ровно в тот момент, когда зритель мог уже немного подустать. Погоня создает напряжение и воодушевляет, к драме добавляется азарт гонки. В русских волшебных сказках о девочке Василисе есть захватывающие сцены, когда за героиней гонится сквозь лес ведьма-людоед Баба-яга.

В «Путешествии писателя» я описываю ряд ситуаций, когда вероятна погоня. Героя и его спутников может преследовать злодей или, как указано у Проппа, родственники или союзники сгинувшего злодея. Вместе с тем и сам герой способен преследовать злодея, который похитил дорогого героя человека или ценный предмет. Еще герой может отправиться по пятам сбежавшей возлюбленной. Экстремальный пример погони мы видим в классическом вестерне «Шейн», когда герой преследует злодея, за героем гонится мальчик, который его боготворит, а по следу мальчика бежит его собака.

В некоторых историях погоня – способ поскорее миновать пространство, которое герой долго преодолевал, отправившись из дому. Эти места мы уже видели, так что есть смысл сократить обратную дорогу с помощью погони.

XXII. Спасение: «Ты мой герой». Герой спасается или спасает кого-то.

Эквивалент из ПГ: обратный путь, возрождение.

Этот элемент может способствовать мощной эмоциональной разрядке: беспокойство о судьбе героя или любимого, оказавшегося в опасности или под замком, внезапно сменяется облегчением. Это эквивалент воскрешения или возвращения из страны мертвых. В фильмах сцена спасения обычно сопровождается жизнерадостной или торжественной музыкой и сменой темной картинки на светлую.

В некоторых историях спасение и есть кульминация, но чаще это лишь эпизод на пути к развязке.

XXIII. Неузнанное прибытие: «Где-то я тебя, кажется, видел, но узнать не могу». Вернувшегося домой героя не узнают.

Эквивалент из ПГ: возрождение.

В некоторых историях героя не узнают потому, что страшные приключения его полностью преобразили. Герой вырос, одежда истрепалась, или он поменял ее на новую, или герой каким-то образом обезображен. Бывает, что героя узнают, но не признают его подвигов. Людям, прошедшим через какой-то трансформирующий опыт в особенном мире, не всегда удается убедить своих близких, что произошли какие-то важные события. Мир отмахивается от их великих свершений и отважных побед, пока герои не предъявят доказательства.



Герой «Бесславных ублюдков» старается остаться неузнанным, подбираясь к цели

Неузнанное прибытие создает напряжение и вызывает сочувствие к герою. Неужели после всех злоключений героя отвергнут или уничтожат у заветного порога? Таков ужасный финал «Вторжения похитителей тел» – герой мечется и кричит (справедливо!), что все мы обречены, но от него отмахиваются, как от безумца.

В другом варианте герой сам хочет остаться неузнанным и прибегает к маскировке, так как иначе дома рискует быть убитым, или ему надо тайно собрать сведения, прежде чем объявиться и выйти на бой со злодеем. Квентин Тарантино в «Бесславных ублюдках» решает этот момент в комедийном ключе, когда командир отряда из Теннесси лейтенант Альдо Рейн смешно притворяется итальянцем, чтобы сорвать фашистам кинопремьеру.

XXIV. Необоснованные притязания: «Арестуйте этого самозванца и выдайте мне причитающуюся награду». Новый злодей приписывает себе победу над первым злодеем или заявляет, что по праву должен жениться на царевне / унаследовать царство.

Эквивалент из ПГ: возрождение.

Среди многих возможных финальных испытаний героя на стадии возрождения есть появление соперника, приписывающего себе заслуги героя, или возникновение обстоятельств, вызывающих сомнения в победе героя. Эти препятствия в последнюю минуту усиливают тревогу и напряжение. Момент для такого развития событий встроен в брачную церемонию: свя-

ценник вопрошает собравшихся, не известна ли кому-то из них причина, по которой брак не должен состояться: «Пусть скажет сейчас или сохранит молчание навек». Если герой выдерживает это последнее испытание ложными заявлениями, то он действительно заслуживает награды.

XXV. Трудная задача: «Вы в курсе дела: девушка достанется тому, кто первым выполнит три невыполнимые задачи». Царевна (или ее отец) задает герою сложную задачу, либо герой должен соревноваться в выполнении задачи с ложным героем. Нередко это бывает серия из трех задач.

Эквивалент из ПГ: возрождение.

Развязкой истории может быть сложный переход, во время которого героя испытывают на нескольких уровнях. Убивать драконов в волшебном мире – отлично, но придется еще преодолевать препятствия и доказывать свою правоту при возвращении в обыденный мир или при дворе короля, и это следующий уровень в развитии героя.

Утроение, или троекратный повтор, – это типичный сказочный прием, способ показать, что речь идет о чем-то важном или трудном. Число три подразумевает завершенность, означает, что герой должен быть успешен в жизни во всех ее проявлениях. Повтор также позволяет усилить напряжение и задать ритм.

Набор из трех задач – хорошее средство усложнить сюжет, но в современных историях авторы обычно стараются в этом месте ускорить повествование, и три препятствия в последний момент будут, пожалуй, не лучшим ходом. Тройные испытания обычны в волшебных сказках и мифах по всему миру, и их можно включить в нарратив в разные моменты, а не только в финале.

XXVI. Решение: «Я справился – друзья немного помогли». Герой успешно выполняет трудную задачу (задачи), как правило, с помощью волшебного помощника или агента.

Эквивалент из ПГ: возрождение.

Герой может в этот момент не справиться с задачей, и тогда история станет трагедией. В волшебных сказках, впрочем, такой исход редок, и герой обычно побеждает. Иногда для победы ему требуется весь опыт, приобретенный в путешествии. Герой показывает, что усвоил все полезные качества, перенятые от персонажей, встреченных им в путешествии, доказывает, что чему-то научился и стал иным.

В критический момент герой может призвать волшебного помощника или воспользоваться волшебным предметом. Так, Хан Соло внезапно появляется на Звезде Смерти, чтобы помочь в бою Люку Скайуокеру. Для победы героя в финальном испытании критически важным зачастую оказывается какой-то предмет из ранних эпизодов истории вроде рубиновых башмачков Дороти, перенесших ее обратно в Канзас.

XXVII. Узнавание: «Я знала, что это был ты!» Героя узнают благодаря тому, что он сумел справиться с поставленной задачей, либо кто-то видит клеймо на герое или символ, доказывающий, что это он одолел злодея.

Вероятно, этот элемент истории отвечает глубинным человеческим устремлениям. Мы все хотели бы, чтобы нас признавали и принимали такими, какие мы есть. Все мы особенные и каждый уникален, даже если мир не обращает на это никакого внимания, и приятно, если в кои-то веки в нас это признают.

Рассказчики не одно тысячелетие знают, что сцены узнавания порождают мощный эмоциональный выплеск и в персонажах, и в зрителях. Они были стандартным элементом античных пьес и романов: там любящие сердца разлучались в детстве на много лет, попадая в плен к пиратам, в рабство и пр., и развязкой становилась их встреча и взаимное узнавание. Безот-

казно работали такие сцены в старом телешоу «Это ваша жизнь». Знаменитостей заманивали в студию и ошарашивали историей из их давнего прошлого. Эмоциональной кульминацией передачи был момент, когда звучал чей-то голос из-за сцены и гостю нужно было узнать, кому он принадлежит, и это оказывался кто-то из былых времен, из первых лет в профессии, кто-то, кого он не видел много лет. Потрясение от встречи с человеком из далекого прошлого неизбежно пробуждало старые воспоминания и заставляло расплакаться и знаменитость, и публику.

В сценах узнавания, когда герой сбрасывает маску и предстает в своем истинном облике, есть что-то первобытное. В психологическом смысле здесь отбрасываются старые идентичности, заблуждения, защитные механизмы и полностью открывается подлинная личность.

XXVIII. Обличение: «Нам этот тип сразу чем-то не понравился». Антагонист не справляется с задачей или иным способом изобличается как самозванец.

Эквивалент из ПГ: возрождение.

Зеркальное отражение предыдущей функции, раскрытие подлинной натуры антагониста. Успех для героя, устраняющего последнюю угрозу. Злодея не всегда нужно разоблачать: его истинная сущность уже могла быть показана ранее, но разоблачение зачастую оборачивается нейтрализацией: антагониста разоружают, блокируют, или его покидают сторонники.

XXIX. Трансфигурация: «Ты выглядишь потрясающе!» Герой получает новый облик. Он магически преображается или получает новые одежды, символизирующие новый высокий статус.

Эквивалент из ПГ: возвращение с эликсиром.

Трансфигурация – это внешнее отражение внутренней перемены. Святые после трансцендентного опыта обзаводятся нимбом. Обычные люди по-новому двигаются и говорят после соприкосновения со смертью. Кино как визуальное искусство часто показывает перемену в герое, не только меняя его поведение, но иначе одевая и освещая его в конце истории.

XXX Наказание: «Проклятье, опять проиграл!» Царевна или ее отец наказывают (второго) злодея.

Эквивалент из ПГ: возвращение с эликсиром.

Здесь делается крюк, чтобы окончательно поразить и унижить злодея, как требует при-сущее сказке обостренное чувство справедливости. Мало того, что он проиграл, обезврежен и изобличен как самозванец – он должен быть наказан согласно приговору носителя власти: царевны или ее венценосного отца. (Точно так же сценами торжества справедливости в зале суда завершают многие судебные триллеры.) Злодея казнят на месте либо подвергают позору, изгоняют из царства.

Поскольку кино часто обманывает зрителя, когда вроде бы погибший злодей восстает из мертвых, зачастую нужно в прямом смысле уничтожить антагониста, чтобы скептический зритель не сомневался: злодей вправду побежден.

XXXI. Свадьба: «А вот и невеста» и «Они жили долго и счастливо». Герой женится на царевне и получает царство или его половину.

Эквивалент из ПГ: возвращение с эликсиром.

Волшебные сказки и голливудские картины специализируются на хеппи-эндах не в пример мифам, которые, кажется, всегда кончаются плохо, если достаточно долго следить за развитием сюжета. Свадьба – удобный способ завершить цикл событий, обозначив начало следующего. Неустанное движение истории, запущенное каким-то сбоем в жизни идеальной счастливой семьи вначале (отлучка), наконец можно остановить.

Многие истории завершаются неким эквивалентом свадьбы, то есть складывается новый союз или партнерство. Как говорит в конце «Касабланки» Богарт Клоду Рейнсу: «Луи, мне кажется, это начало прекрасной дружбы». Или примиряются две противоборствующие грани одной личности, приходят к согласию конфликтующие идеи или подходы к жизни.

В некоторых волшебных сказках нет принцесс для героя, так что ему достается только царство или полцарства в благодарность от царя. Как свадьба, так и воцарение героя символизируют начало нового цикла и возвращение к совершенству, к которому, судя по всему, стремятся всеми силами волшебная сказка.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Пропп работает лишь с тем, что обнаружил в ограниченной выборке волшебных сказок. Он не перечисляет все возможные функции истории, но оставляет место для элементов, не подходящих к описанным категориям.

Мы можем с ходу назвать немало обобщенных действий или функций, постоянно встречающихся нам в историях, – это, например:

- Загадывание желания
- Обещание на смертном одре
- Романтическое или дружеское знакомство
- Торг, заключение сделки
- Предательство
- Похвальба
- Заигрывание
- Отмщение
- Приобретение или утрата уважения
- Догадка
- Рождение ребенка и т. д.

Писатели знают этот набор практически интуитивно, но, наверное, было бы довольно удобно его систематизировать по примеру Владимира Проппа и составить новый список современных повествовательных функций.

Поэкспериментируйте. Подумайте и запишите все функции, какие только придут вам в голову. Возьмите какую-нибудь часть «Звездных войн», серию «Хора» или роман о Гарри Поттере и попытайтесь определить функцию каждой сцены. Входит ли она в список Проппа? А в ваш? Встречается ли только в этой истории или вы можете назвать другие примеры?

Работа Проппа дает широкие возможности для игры. Едва ли не сразу после появления английского перевода «Морфологии сказки» ученые создали компьютерную программу, генерирующую волшебные сказки на основе списка функций. Пропповский генератор можно найти в интернете⁶.

На сайте вы видите список функций и выбираете из них те, которые хотели бы включить в свою историю. Затем сайт генерирует для вас новую сказку, составленную из готовых фраз, загруженных в программу. Я попробовал и поразились разнообразию драматических и поэтических эффектов, которых можно добиться включением и исключением отдельных функций.

Один раз для эксперимента я выбрал только те функции, которые казались мне негативными, наносящими герою вред, и не выбрал победы героя. В итоге получилась леденящая кровь готическая повесть, наполненная пугающими образами, достойная Стивена Кинга

⁶ Сейчас таких сайтов немало, в частности на русском языке: <http://generatorskazok.ru>. – Прим. ред.

в состоянии обострения паранойи. Потом я поставил противоположный опыт, приказав генератору историй написать сказку только из благоприятных для героя событий, и в итоге получилось что-то вроде розовой викторианской сказочки про фей – сплошные бабочки и солнечные лучи. Это очень увлекательно – заказывать генератору истории и следить, как меняется эмоциональное содержание при добавлении и исключении тех или иных функций.

Апробируйте этот сервис или создайте собственный, дав короткие, в одно предложение, описания для каждой из функций Проппа. Поработав с генератором сказок, вы получите представление о его устройстве. Чтобы было интереснее, нужно сделать по два-три варианта описания на каждую функцию. Затем выбирайте функции из проппова списка и смотрите, как ваши описания нанизываются на общую нить, образуя оригинальную волшебную сказку.

Система Проппа далека от совершенства, она не охватывает всех возможностей, которые мы могли бы рассматривать при сочинении историй для сегодняшнего зрителя и читателя, но она положила начало системному подходу к обозначению составных элементов историй. Она многое проясняет во внутренней механике волшебных сказок и может быть полезной шпаргалкой для тех, кто работает с ними или намерен привнести в современные истории немного сказочности. Для любого писателя терминология Проппа может заметно расширить сочинительский инструментарий и помочь лучше понять ту власть, что до сих пор имеют над нами старинные истории. Давайте продолжим эту работу, соберем и опишем применяемые нами в работе сюжетные ходы, добавим в список столько новых функций, сколько сможем продумать.

КОММЕНТАРИЙ МАККЕННЫ

Признаюсь: жадина Крис никому не рассказывал о мистере Проппе. Так что, как и вы, я только сейчас знакомлюсь с его трактовкой этого материала.

Еще признаюсь, что, ознакомившись с Крисовой интерпретацией, я загорелся желанием превратить это в собственную лекцию или выступление. Если уж красть, то красть у лучших.

Глава 14

Пропп о персонажах

ВОГЛЕР

Внимание Проппа к функции, к тому, как именно те или иные элементы сюжета волшебной сказки толкают повествование, перевернуло мое понимание персонажей и архетипов. Когда-то у меня сформировалось бесхитрое представление, что персонаж, отражающий определенный архетип, должен сохранять черты этого архетипа на протяжении всей истории: если наставник, то наставник в любой момент. Герой всегда герой, злодей – злодей, и все. Пропп показал мне, что архетипы могут быть временными, преходящими функциями или задачами, которые могут исполняться на разных поворотах повествования разными персонажами.

Нет нужды «закреплять» функцию за каким-то одним персонажем: их можно передавать по кругу, как шляпы или маски, которые персонажи меняют по необходимости, развивая сюжет. Это открытие неожиданно облегчило придумывание героев. Люди, действующие в историях, получили свободу быть сложными и объемными личностями, лишь время от времени исполняющими мифологические роли (архетипы), которые они сами на себя берут или получают в глазах других. Архетипы по-прежнему делают свою работу – вызывают первобытные эмоции, но гораздо более реалистичным способом.

Пропп предлагал функциональный разбор персонажа, выделяя семь или восемь важных действий и агентов, необходимых для существования волшебной сказки. Он определял персонажей исключительно по их действиям, по функции, исполняемой ими в сюжете. Он говорил на самом деле не о персонажах, каких подразумеваем мы, многогранных индивидуумах, а скорее о задачах, выполняемых все равно какими людьми, обеспечивающими нужные этапы развития сюжета.

На персонажей, как и на все остальное, Пропп смотрел сквозь призму русского формализма и, таким образом, обращал внимание, прежде всего, на функцию. В его концепции гораздо важнее, какие возможны действия, чем кто их будет выполнять. Каждому персонажу он присваивает «сферу действия», то есть набор типичных функций, логически ему присущих, тем самым определяя персонажа через его поступки.

1. Злодей определяется через злодеяния, он обманывает героя и мешает ему (эквивалент из ПГ: тень, антагонист, соперник).

2. Даритель должен подготовить героя или вручить ему какой-то волшебный предмет (эквивалент из ПГ: наставник / мудрый старик или старуха).

3. Помощник, иногда обладающий магическими способностями, помогает герою в его походе или указывает путь (эквивалент из ПГ: союзник). Волшебные предметы типа летающего ковра и магические способности вроде невидимости действуют как помощники и следуют тем же правилам. Персонаж, исполняющий функцию дарителя, также может брать на себя задачу помощника.

4. Царевна оказывается в руках похитителя, в темнице или во власти колдовских чар, и ее должен спасти герой (эквивалент из ПГ: оборотень). Царевна (или ее отец царь) ставит герою трудную задачу и распознает фальшивого героя. Царевна выходит за героя, и царь отдает ему царство или его часть. Пропп настаивает, что функционально царевну невозможно четко отделить от ее отца, и потому рассматривает их как один «персонаж».

5. Отправитель/посредник дает герою знать об ущербе и отправляет его в поход (эквивалент из ПГ: вестник). Функцию посредника может выполнять даритель (либо для этого есть отдельный персонаж).

6. У героя много функций: он может нарушать запрет; обманутый злодеем, может поспособничать ему; может взаимодействовать с дарителем, сражаться со злодеем и побеждать его, выполнить трудную задачу, жениться на царевне и пр.

7. Ложный герой или второй злодей (эквивалент из ПГ: тень) присваивает себе подвиги героя, пытаясь жениться на царевне, разоблачается и наказывается.

Пропп также использует широкий термин «связи» для обозначения категории персонажей, существующих единственно для того, чтобы обеспечить необходимый обмен информацией. К ним могут относиться жалобщики, вестники, клеветники, осведомляющие героя о проблеме или сообщающие злодею о герое.

Проппу интересно не кто выполняет действие (исполнитель может варьировать от сказки к сказке: в одной это будет царевна, в другой – царь, в третьей – колдунья), а действие само по себе. Пропп обращал внимание на глаголы: хороший подход для сценаристов и для сочинителей вообще. Глаголы передают действие. Сильные, простые, функциональные глаголы формируют хороший текст. Пропповский подход, определение персонажей через их действия, поможет освободить текст от всего лишнего и сделает его динамичнее.

Глава 15

Средовые факторы: обзор

МАККЕННА

СРЕДОВЫЕ ФАКТОРЫ

Крис много лет описывает двенадцать этапов истории. Этот инструмент весьма мне полезен и как театральному режиссеру, и как аналитику-рецензенту, сценарному доктору⁷, рассказчику и преподавателю. Это средство диагностики, подсказывающее провокационные вопросы, необходимые мне, чтобы взломать практически каждую историю, которой я занимаюсь.

Но это не единственный такой инструмент в моем распоряжении. Я хочу рассказать вам еще об одном подходе, позволяющем рассматривать задачу под другим углом зрения. Его предложил мне преподаватель режиссуры в Университете штата Техас Фрэнсис Ходж.

Назовем этот инструмент «средовыми факторами».

Ходж распределял задачи, допуская к высококвалифицированной режиссерской работе студентов, подобных мне, только если они доказали свою ценность. Чтобы получить разрешение подбирать актеров и ставить сцены на курсе Ходжа, нужно было пройти изнурительный курс подготовки режиссера.

Ходж заставлял меня корпеть над сценарием, докапываясь до его скрытых загадок. Он превратил меня в сценарного сыщика, глубже и глубже зарывающегося в материал. Он фыркал на мои незрелые первые попытки и побуждал искать вопросы, которые нужно задать, чтобы началась настоящая творческая работа.

Метод Ходжа был обманчиво прост. Он просил студентов написать эссе на каждый из средовых факторов. Такими факторами были: время, место, социальная среда, политическая ситуация, религиозный контекст и экономическое положение.

Было важно, чтобы мы начали с описания каждого из пунктов, а не делали сразу связный обзор. Такое умножение задач казалось контрпродуктивным, но постфактум я обнаружил, что сравнение и противопоставление деталей из разных эссе высвечивают определенные повторяющиеся факторы. Отслеживание этих факторов указало мне золотую жилу, которую я искал: скрытые вопросы, которые надо задать.

Это была нудная работа, и я ее ненавидел. Но, попав в ее жернова, мало-помалу начал понимать, чем занимаюсь. Теперь я был намного лучше подготовлен к работе по интерпретации пьес, чем когда-либо мог себе представить.

ЧТО Я ОБНАРУЖИЛ

Благодаря суровой муштре Ходжа я усвоил кое-что важное о пьесах и сценариях. Я понял, что автор воображает драматическое событие целиком в трех измерениях. Затем он применяет искусство и умение, чтобы транслировать это трехмерное впечатление в двумерный текст: сценарий.

⁷ Сценарист, нанимаемый для «лечения» сценария – редактирования, переработки, переписывания. – *Прим. ред.*

Это хитрая задача, поскольку, если автор не сумеет расставить подсказки, третье измерение пропадет.

Где мы находим такие ключи к разгадке? Обычно они таятся в подразумеваемых «средовых факторах». Задача умелых интерпретаторов (актеров, режиссеров, художников) – выявить, понять и восстановить третье измерение.

Заставляя докапываться до глубин сценария, Ходж превратил меня в детектива, умеющего читать знаки и делать верные выводы.

Какие же подсказки я искал? Ну, я знал, что нужно изучать «хотения» различных персонажей и что для успеха сценария важно правильно установить, с какими препятствиями сталкиваются герои. Я знал, что нужно в каждой сцене исследовать «взаимодействие», чтобы обозначить конфликтующие противоположности.

Был ли у меня какой-то инструмент для этой работы? Почему бы не начать с применения логлайна и синопсиса?

Ходж дал мне обещание. Если я смогу правильно установить и интерпретировать все подсказки, содержащиеся в моих эссе о средовых факторах и моем анализе «хотений», взаимодействий и противоположностей, тогда я проникну в особый трехмерный мир, который изначально воображал автор. Так я смогу без потерь развернуть двумерный сценарий в захватывающее живое полотно.

ДЕЙСТВУЕТ В ОБОЕ СТОРОНЫ

И тут я понял кое-что еще более удивительное. Метод средовых факторов работал в обоих направлениях!

Если я освою метод, мне не обязательно ограничиваться ролью режиссера. Я могу быть и автором. Могу стать и романистом, знающим, как оставлять в тексте ключи к третьему измерению, так, чтобы их могли найти другие сценарные детективы.

А драматургом или сценаристом? Почему нет? По крайней мере, я мог использовать эти инструменты, чтобы развлекать друзей более остроумными анекдотами и усыплять детей более захватывающими сказками.

НОВАЯ ПЕРСПЕКТИВА

Инструментарий Ходжа открыл передо мной новую перспективу. Я стал понимать, что драматический нарратив – это игра в поиск улик. Ходж говорил, что режиссеры, актеры и художники должны искать подсказки, спрятанные в двумерном тексте автора. Но я быстро понял, что зрители тоже детективы. Мы читаем книги, смотрим фильмы и пьесы, пытаемся разобраться, что происходит и что может произойти дальше. Рассказчики, понимающие эту игру с поиском ключей к разгадке, предлагают особенно увлекательные истории.

Использование провокативных подсказок вдохновляет меня как интерпретатора и публику в целом вкладывать что-то свое в истории и меняться самим благодаря им.

Суровая муштра Ходжа изменила меня. Когда я начинал работать на сцене, я всего лишь имитировал работу других. Поработав на Ходжа, я научился эффективно исследовать не только сценарии, но и мир вообще. Я перестал доверять первому впечатлению и жить наивными порывами.

ВАША ОЧЕРЕДЬ

Теперь я на минутку стану профессором Ходжем и предложу вам принять его вызов. Последующие главы будут вашим курсом подготовки режиссера и изучения средовых факторов. Я постараюсь натолкнуть вас на продуктивные вопросы.

После этого все карты будут у вас на руках и следующий шаг будет за вами. Работа будет трудной, но я обещаю вам, что дело того стоит.

О ЧЕМ НАДО ПОДУМАТЬ

Для того чтобы испытать метод средовых факторов, разберем вместе один сценарий. В последующих главах мы будем ставить вопросы о предлагаемых обстоятельствах и тайных подсказках в сценарии «Блондинки в законе», написанном Карен Маккьюла-Лутц и Кирстен Смит.

Познакомьтесь с его текстом (его легко найти в интернете) и принимайтесь любопытствовать. Для начала запишите логлайн и составьте синопсис с учетом двенадцати стадий путешествия героя.

КОММЕНТАРИЙ ВОГЛЕРА

Ничего себе! Уж не надеялся, что мы сюда когда-нибудь доберемся. Годами я убеждал Дэвида написать, как он проводит свои занятия по подготовке режиссеров. У него в арсенале есть еще немало подобных техник, но я счастлив, что уговорил его поделиться хотя бы этой. У Дэвида широкий и всесторонний взгляд на мир, историю, политику и общество, и метод средовых факторов прекрасно отражает его системный подход почти ко всему на свете.

Глава 16

Средовые факторы – 1: время

МАККЕННА

Начнем работу с разбора первого фактора Ходжа – времени.

Говоря попросту, это день, месяц, год, время года, столетие и время дня, когда происходит действие истории. Звучит банально, но тут есть море нюансов. Задавая правильные вопросы о времени своей истории, рассказчик обнаружит неожиданные детали, важные и для действующих лиц, и для публики.

Задержимся, например, на днях недели. Каждый, у кого есть постоянная работа, знает, что понедельник – это рутина, среда – середина недели и что мы все благодарим бога, когда наступает пятница (особенно если это день зарплаты). У каждого дня есть особое качество, влияющее на поведение людей.

А времена года? Я не великий фанат зимы, так что в январе я тоскую по весенним бейсбольным тренировкам. В этом обещание лучших времен, и настроение у меня улучшается, когда этот февральский день наконец наступает. Застрелил ваш злодей Санта-Клауса на Рождество или подсыпал яд в шампанское в новогоднюю ночь? Как относится ваша влюбленная пара к Дню святого Валентина? Сюжет кинокартины «Шестнадцать свечек» целиком строится вокруг забытого дня рождения.

Время суток? Ради собственной безопасности я должен понимать, что мой манхэттенский квартал в два часа ночи не тот же, что в два часа дня. Трансильванцы не боятся Дракулы до захода солнца. А как насчет разницы между «жаворонками», которые встают с рассветом и радостно принимают за дела, и «совами», у которых организм пробуждается только после наступления темноты? Разве тем, кто на службе с девяти до пяти, не видится что-то зловещее в людях, которые работают в ночную смену и отсыпаются днем?

«Время» может подразумевать столько разных деталей, на сколько у вас хватит воображения. Как мы реагируем на первый день школы? На день ее окончания? День нашей свадьбы? Да и день уплаты налогов лучше не пропускать.

Наше понимание мира было бы совсем иным, если бы мы жили не после 1492 г., а до. А как насчет до и после 1776 г.? До и после гражданских завоеваний 1960-х?

Если вы были состоятельным парижанином в 1785 г., хороший вкус диктовал вам носить обувь на высоких каблуках и причудливые парики. Шестью годами позже здравый смысл велел отбросить эти моды, чтобы слиться с пьяной от крови революционной толпой. В сущности, просто сменилось время.

В Риме I в. нашей эры бросали на растерзание львам христиан. Через несколько веков они уже правили Римом.

В Америке никому не нужно объяснять значение даты 9/11.

Все это и есть «время», и умелые рассказчики знают, как использовать этот «фактор».

Приведу пример. Классический фильм «Лучшие годы нашей жизни» (по сценарию Роберта Шервуда) построен на «времени». Действие начинается в первые месяцы после окончания Второй мировой войны; трое американских фронтовиков возвращаются к мирной жизни. Один из них на войне был шикарным парнем, бомбардировщиком, греб деньги лопатой и парил в облаках. Вторым – пехотный сержант, в боях прошагавший всю Европу. Третий был судовым мотористом и умелым механиком, пока в морском бою не лишился обеих рук.

Эти ипостаси определила им война. Но времена изменились, заставив героев примерить новые для них, трудные роли. Пилот, оказавшись дома, скоро убеждается, что отслужившие офицеры в буквальном смысле уже вчерашний день. Пустячный заработок в магазине – вот и все, что ему остается теперь. Бравый сержант возвращается к семейным обязанностям и прежней работе в банке. Эта должность дает статус, но не обещает приключений, которыми он жил последние годы. Моряк уже не среди раненых героев. Тогда им восхищались, а теперь он тихо бесится в обывательском мире, который считает его калекой.

Это необыкновенно трогательный фильм, и эмоции вызывает именно наступление другой эпохи.

Фильм Нейла Джордана «Мона Лиза» (1986 г.) по сценарию Дэвида Лиланда тоже о времени. Боб Хоскинс играет британского гангстера, который услужил своим боссам, отбыв срок в тюрьме. Он выходит на свободу и должен получить награду за верность. Но «дата» меняет все. Крупные корпорации скупили прежние банды на корню, и теперь головорезы типа Хоскинса никому не нужны. Вместо повышения его отправляют на самое дно корпоративной пищевой пирамиды, с чего и начинается его драма.

Для Марти Макфлая, героя эпопеи Роберта Земекиса и Боба Гейла «Назад в будущее», времена перепутались. Вырванный из своего обычного времени Марти спокойно может назваться Клинтом Иствудом и вынужден отвечать на заигрывания бойкой девчушки, которая оказывается его собственной матерью.

На этом уровне смена времени – эта смена миров, новые идентичности персонажей и новый набор конфликтов.

Я уже упоминал дни недели как потенциальный фактор, и это безусловно так для героя поставленной Ником Коном и Норманом Уэкслером «Лихорадки субботнего вечера». Пять дней в неделю Тони развозит краску покупателям хозяйственного магазина. Но в субботу на дискотеке он – король танцпола.

Время дня – важнейший фактор для Бэтмена. Пока солнце в небе, он богач и филантроп Брюс Уэйн. Но после наступления темноты, когда округу держат в страхе преступники, наш герой становится рыцарем в плаще и капюшоне.



В «Лихорадке субботнего вечера» Тони — простой разнорабочий, но выходные превращают его в короля

Умные рассказчики не случайно тщательно обдумывают временные границы своих историй. Вопрос «когда» дает широкие возможности тонкой нюансировки, меняющей все.

Задержимся на теме времени. Есть еще один важный вопрос, который может запустить внутренние шестерни повествования. Звучит он так: «Почему именно этот день, и никакой другой?»

Это важно, потому что одно выбранное событие, необычное для главных действующих лиц, нередко запускает цепь дальнейших событий, которые формируют особую среду драмы. День и час, когда происходит это провоцирующее событие, меняет все.

Например, герои комедии «В джазе только девушки», музыканты Джо и Джерри, вынуждены превратиться в Жозефину и Дафну лишь потому, что оказались свидетелями «бойни в День святого Валентина». Рыщущие в океане акулы не представляют собой ничего особенного, пока одна из них (как Брюс в «Челюстях») не нападет на приморский городок в День независимости США. Вудворд и Бернштейн из «Всей президентской рати» превращаются из подающих надежды новичков в ведущих репортеров-расследователей лишь потому, что случайно наткнулись на информацию о прослушке в Уотергейте. Имя Роки остается никому не известным, пока не понадобится соперник для Аполло Крида. Малыш Эллиотт – ничем не примечательный мальчик, пока по соседству не разбивается инопланетянин. Шериф Белл из «Старикам тут не место» может только гадать, как ему не проиграть в сравнении с молодыми преемниками, пока дьявольский убийца Антон не предоставляет ему чудовищной возможности это узнать.

Все эти персонажи становятся героями оттого, что некоторые события происходят в определенный день, не похожий на другие дни, вынуждая этих людей действовать. Какой была их жизнь до этого? Как она изменилась из-за того, что событие-триггер произошло с ними именно в этот день и час?

Любая история, которую вы рассказываете или слышите, происходит в какое-то время (пусть оно даже обозначено неопределенно). Используйте этот фактор к своей выгоде. Или не замечайте – на свой страх и риск.

О ЧЕМ НАДО ПОДУМАТЬ

1. В каждой из глав о средовых факторах мы будем обращаться к сценарию «Блондинки в законе». Начните разбор с написания эссе о факторе времени. Копайте глубже, вплоть до важных дат в истории двух главных географических мест картины, Лос-Анджелеса и Кембриджа. Не забывайте всегда задавать вопрос: почему именно этот день, а не какой-то иной?

2. Как историческая ситуация влияет на сюжет «Касабланки»? Почитав немного о событиях 1942 г., вы увидите, что в этом случае жизнь заметно влияла на искусство.

3. Что происходило в 1950-е такого, отчего «Бунтарь без причины» и «Дикарь» стали такой сенсацией? Изменились бы обстоятельства, если бы изменилась дата?

4. Почему выбран этот день, а не другой в «Лице со шрамом»? В «Докторе Стрейндж-лаве»? В «Чего хотят женщины»? В «Эдварде Руки-ножницы»?

КОММЕНТАРИЙ ВОГЛЕРА

Браво и аминь. Я постоянно наставляю авторов точно определять даты, часы и особенно время года, ведь это потенциально важные опорные точки в повествовании, делающие ее частью временного цикла. Новая интерпретация Робин Гуда, версия Ридли Скотта с Расселом Кроу в главной роли, ловко использует праздник урожая, чтобы показать, как вся община собирается отпраздновать свою радость от того, что заготовлено довольно припасов на долгую зиму. А еще я приверженец исторической точности, по крайней мере в плане атмосферы, и люблю, когда авторы проявляют понимание временного контекста. Небрежная гигиена хирурга в «Хозяине морей» Питера Уира ужасает нас, современных людей, опасаящихся инфекций, но абсолютно естественна для XIX столетия.

Глава 17

Средовые факторы – 2: место

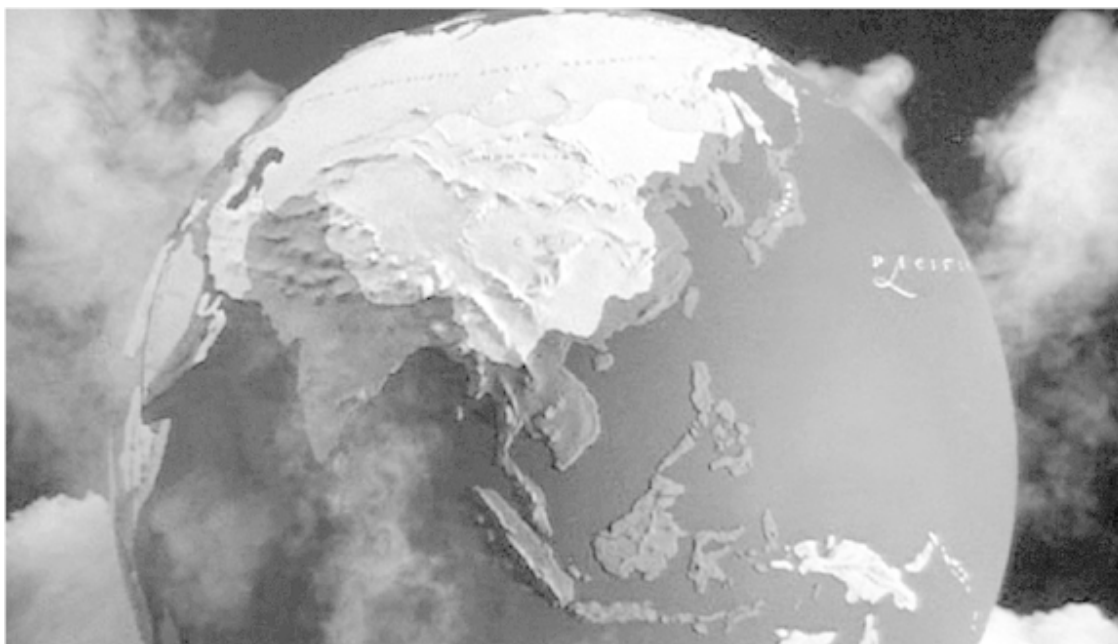
МАККЕННА

Как шутливо говорят о неедвижимости, есть три главных фактора: локация, локация и локация. Эта формула годится и для сторителлинга.

Я имею в виду точную географию того места, где происходит действие. Точность принципиально важна. Действие может происходить в Рио-де-Жанейро, но одна атмосфера – на роскошном пляже Ипанема и совсем другая – в кошмарном гетто Сиададе-де-Деуш. Действие французского фильма «Жан де Флоретт» разворачивается на двух соседних фермах, но, поскольку на одной ферме есть доступ к воде, а на второй – нет, разница в несколько метров становится отправной точкой захватывающей трагедии.

«Касабланка», в сущности, фильм о человеке, который заставляет страдать бросившую его женщину. Не ахти какой сюжет, но локация (Северная Африка в начале Второй мировой войны) ставит эту частную схватку в самый центр оказавшейся в смертельной опасности планеты. К концу истории и он и она понимают, что обиды и проблемы трех маленьких людей в этом безумном мире весят не больше горсти бобов. Идея для второразрядной мыльной оперы благодаря месту действия воплотилась в один из лучших фильмов всех времен.

Локация открывает перед рассказчиком широчайший набор возможностей, поскольку каждый человек по-своему приспосабливается к месту, где живет. Я почти всегда чудесно провожу время в Новом Орлеане. Люди там говорят со своеобразным акцентом, потому что этот город – сплав культур: карибской, кадзунской и южных штатов. В этом акценте есть какая-то «бруклинская» нота, поскольку, будучи столетиями крупным портовым городом, Новый Орлеан испытывал самые разные европейские и африканские влияния.



«Касабланка» может находиться и в марокканском ночном клубе, но начальные кадры фильма показывают, что выбор места подразумевает нечто большее

Как любой порт, Новый Орлеан – город коммерции. Поэтому орлеанцы, конечно, говорливы и общительны. Это к тому же великолепный пример, как климат влияет на одежду, поведение, нравы и обычаи. Большую часть года в Новом Орлеане настоящая парная, и это задает довольно беспечный образ жизни, чего не встретишь в не столь жарких портовых городах: Нью-Йорке, Шанхае или Лондоне.

В Западном Техасе, который лежит примерно на тех же широтах, говорят и относятся к жизни совсем иначе. География (высохшее дно доисторического океана) – это пустыня почище лунной поверхности. Людей здесь меньше, и их культуры похожи одна на другую. Что из этого следует? Более однородный говор, чем мы слышим в пестром Французском квартале.

Когда я впервые услышал здешнюю речь, меня озадачила манера цедить слова сквозь зубы. Я не мог ничего понять, пока мой друг-актер, образцовый техасец Джестон Уильямс, не объяснил, что в городках типа Лаббока или Альпины часто бывают свирепейшие песчаные бури. Местные жители знают, что излишняя словоохотливость может обернуться полным ртом песка. Лучше держать рот на замке и говорить лишь в том случае, если есть что сказать. Опять вопрос локации.

Местоположение может задавать классовые и экономические реалии. В фильме Говарда Хоукса «Сержант Йорк» (в числе авторов сценария Эйбем Финкель, Гарри Чендли и Джон Хьюстон) Элвин и его крестьянская родня живут впроголодь, потому что их ферма находится высоко на горе, где почва скудна и камениста. Рассчитывая удачно жениться, Элвин пускается на великие приключения, чтобы купить кусок плодородной «земли в пойме». Локация запускает действие картины.

У писательницы Тамары Дженкинс выпал особенно удачный для творчества день, когда размышления о географии навели ее на ироничное и меткое название киноленты – «Трущобы Беверли-Хиллз». Беднота в краю дворцов? Давайте разберемся. Этот пронизательный географический каламбур предвещает нам, что нам предстоит увидеть необычный конфликт культур.

Местоположение имеет отношение к вопросам политики. Спросите любого из тех, кто в годы холодной войны, показанной в фильмах «Из России с любовью» и «Шпион, который вернулся с холода», был по ту сторону «железного занавеса». Гватемальские братья и сестры «Эль Норте» могли бы немало рассказать о своем непреодолимом стремлении проникнуть в южные штаты США.

На Западе многие не могут отличить китайца от японца. Но две эти культуры, сформированные разной географией, – в чем-то абсолютно разные миры. Режиссеры Энг Ли и Джеймс Шеймус извлекают максимум из этого конфликта в картине «Вождение».

В мини-сериале Джона Джейкса «Север и Юг» обитатели Южной и Северной Каролины в годы Гражданской войны оказываются перед мучительным выбором сохранить верность штату или стране. Кстати, приехав из Нью-Джерси, где родился, учиться в Техас, я узнал, что южане называют Гражданскую войну «Войной против северной агрессии». Это служит свидетельством того, что ваше местонахождение влияет на вашу точку зрения.

Место воздействует и на религию. После первых встреч с коренными американцами европейские конкистадоры закономерно озадачились. Аборигены почти не носили одежд, и у них все было общее. Они не видели причин удаляться от той земли, куда их поместили боги. Как будто они все еще пребывали в Эдемском саду.

С другой стороны, первородный грех и столетия религиозных войн наделили пришельцев из Старого Света совершенно иным видением земной жизни и горнего мира. При таком философском и физическом неравенстве (целиком обусловленном случаем, местом рождения) неудивительно, что европейцы считали аборигенов не знающими стыда дикарями, а притес-

няемые ими индейцы (как вождь Старые Шкуры Вигвама из сценария фильма «Маленький большой человек» Колдера Уиллингема) считали европейцев безумцами.

Распространенная сюжетная модель «рыбы, вынутой из воды» обычно предполагает перемещение персонажа из привычного места в новые, сложные условия. Главные героини «Русалочки» и «Всплеска» знают об этом лучше других, ведь именно они подарили этой сюжетной модели такое название. «Преимущество своего поля» – выражение из спортивного обихода, но в нем содержится главная суть сюжетов о «рыбе, вынутой из воды». А у кого «преимущество» в нашем рассказе?

Одна из таких «рыб» – писательница Джоан Уайлдер, героиня киноленты «Роман с камнем». Она неплохо обеспечивает себя, стряпая для публики романтические сказки. Но в нью-йоркской квартире одиночество с ней делит только кошка, и, похоже, Джоан суждено навек остаться старой девой. К счастью, судьба зовет ее на приключения в реальной жизни, забрасывая в джунгли Колумбии, где Джоан ждут опасные переделки и мужчина мечты. Поначалу Джоан в этих незнакомых водах новичок, и почти все имеют над ней «преимущество».

Сможет ли она изменить ситуацию и освоиться на новом месте? Не буду распространяться дальше, но скажу, что развязка истории замешана на топографии и происходит в пещере Эль-Корасон. Сценарист Дайан Томас показывает нам, что тоскующей о любви романистке нужно добраться до «Сердца», чтобы наконец понять суть сердечных дел.

Давайте немного поиграем с самим понятием локации. Почему бы новому окружению самому не прийти к рыбе? В «Мостах округа Мэдисон» Франческа в начале фильма – фермерша из Айовы. Но при этом она итальянка, которая покинула родину, выйдя во время войны замуж, и в ее душе живет музыка. Ради мира в семье она обузывает романтические порывы и вживается в свои мелкие заботы.

Хрупкий эмоциональный баланс Франческе удастся сохранять до тех пор, пока семейство не покидает ее на неделю. Внезапно на пороге возникает красавец бродяга Роберт, принося с собой очарование большого мира и любовь к чувственной музыке. Останется ли Франческа верна айовской глухомани и семейным радостям? Или превратится вновь в романтическую красавицу-итальянку? Где ее истинная среда? Может ли Франческа найти такое место, где вполне раскроются все грани ее натуры?

Место может диктовать стиль и тему. Джордж Лукас в «Американских граффити» рисует нам самые яркие моменты своего головокружительного калифорнийского детства. Но когда он захотел превратить этот опыт в великий миф, ему понадобился другой масштаб: «Давным-давно, в одной далекой, далекой галактике». Уникальная география «Звездных войн» возвышает историю инициации Люка Скайуокера и его постижения окружающего мира.

Есть ли какая-то старая историю, которую вы хотели бы пересказать? Почему бы не освежить ее сменой места действия? Именно так поступил сценарист и режиссер Джон Карпентер на заре своей карьеры в 1970-е. Ему хотелось поставить вестерн наподобие того, какой сделал Говард Хоукс по сценарию «Рио-Браво» Джулса Фёртмана и Ли Брэкетт. У Карпентера был ничтожный бюджет, и он не мог себе позволить Джона Уэйна. Поэтому он переписал историю, поместив героев в обстановку современного большого города.

«Нападение на 13-й участок» – это переложение «Рио-Браво», модернизация вестерна Хоукса штатными механизмами современного триллера. В 1970-х настал момент, когда вестерн объявили «отжившим». Но за Карпентером последовали десятки других рассказчиков, открывших новый Дикий Запад в историях о городских полицейских.

«Секс в большом городе» – это повесть о магии Нью-Йорка, в котором любительницы приключений за тридцать переживают необычайные события, при этом они работают: одна из них, например, ведет колонку в газете. Сериал закончился, но продюсеры поняли, что наткнулись на демографическую золотую жилу. Так что в ABC-TV преобразовали нью-йоркских

подружек в «Отчаянных домохозяек» («Секс в пригороде»?). Побуждения героев те же, но от смены места действия изменились смыслы.

Ну, вы уловили принцип. Задавайте грамотные вопросы о месте действия, и это обогатит ваши истории.

О ЧЕМ НАДО ПОДУМАТЬ

1. Напишите очередное эссе о «Блондинке в законе», на этот раз сосредоточиваясь на локации. Здесь очевиден перенос действия из Лос-Анджелеса в Гарвард, но подумайте также о роли аудиторий, дортуаров, студенческих клубов, салонов красоты, тюрем, залов суда и адвокатских контор.

2. Просмотрите первые страницы сценария, который пишете. В полной ли мере вы используете возможности места? Каким образом можно лучше привязать местоположение к жизни ваших персонажей и усилить его влияние на них?

КОММЕНТАРИЙ ВОГЛЕРА

Дэвид упоминает «Роман с камнем» как пример эффективного использования локации. Поначалу мы с ним не сошлись во мнениях об этом фильме. Дэвид его сразу полюбил; я же отнесся к нему пренебрежительно, сочтя слишком прилизанным и мультяшным. Говоря по правде, я завидовал такому, на первый взгляд моментальному, успеху сценариста Дайан Томас, и это затуманило мне взор. Уже потом до меня стало доходить, какой это превосходный сценарий, полный остроумных находок. Локация умело используется для создания захватывающих динамичных сцен и отражения внутреннего развития героини, а контраст между ее обыденным миром в Нью-Йорке и экзотичным волшебным миром Колумбии особенно разителен.

Глава 18

Средовые факторы – 3: социальная среда

МАККЕННА

Следующие четыре средовых фактора затрагивают область, имеющую свои тонкости и возможности. Тонкость в том, что термины и понятия тут неоднозначны. А возможности связаны с тем, что мы можем раздвинуть горизонты и рассматривать самую разнообразную информацию. В наших эссе о средовых факторах мы не ищем какого-то одного «правильного ответа». Мы исследуем нити информации, которые затем можем вплести в общую ткань повествования. Мы ищем скрытые вопросы, которые надо задать.

Возьмем на минуту максимально общий ракурс, начнем наши размышления о социальной среде с истоков человеческого общества. Наши доисторические предки жили в постоянной опасности, страдали от сурового климата, подвергались нападениям свирепых врагов. Чтобы обеспечить себе пищу, воду, кров и (самое важное) защиту, наши предки сбивались в общины. Человек эволюционировал, с ним вместе эволюционировало и социальное устройство таких коллективов.

Это далекое прошлое показывает, что общество есть объединение, в которое отдельные особи вступают ради общего выживания. Мы живем в таких объединениях (поступаясь при этом частью личной свободы), рассчитывая на соблюдение определенных поведенческих стандартов. Мы принимаем неписаные правила, исполняем обязанности и пользуемся правами, существующими благодаря сплочению социальных групп.

КАКИМ «КЛЕЕМ» СКРЕПЛЕНЫ СОЦИАЛЬНЫЕ ГРУППЫ?

Начните исследование с себя. Принадлежите ли вы каким-либо клубам? Входите ли в церковные организации? Активны ли политически? Кто ваши друзья в Facebook? Кто в телефонном списке избранных контактов? Что эти списки говорят о вашей социальной ориентации?

Общественную принадлежность может определять географическое положение. В этом смысле техасцы сильно отличаются от жителей Новой Англии, а традиции сельских протестантов могут отличаться от обычаев городских агностиков.

Другая разновидность социального клея – этническая принадлежность. А еще классовое и финансовое положение. Все три фактора действуют в комедии «Поменяться местами» с Эдди Мёрфи и Дэном Эйкройдом, герои которой попадают в ситуацию «рыбы, вынутой из воды».

Итак, можно ли считать, что групповая безопасность – главная ценность социальной среды? Есть ли другие ценности? А как насчет групп, с которыми люди отождествляют себя? Люди, пытающиеся выразить себя подобным образом, становятся болельщиками «Торонто Мейпл Лифс» или студентами-медиками, компьютерными виртуозами или фанатами «Звездного пути». Нас могут сближать «защита прав приговоренных к пожизненному заключению», жизнь в пригороде или любовь к опере. Имеет ли значение, какой у вас телефон: Verizon или AT&T? Корпорации, продвигающие свои бренды, определенно надеются развить у потребителей чувство принадлежности к группе.

Давайте посмотрим внимательнее на социальные группы, имеющие те или иные функции. Если ваша семья переезжает в новый район, в первые дни к вам могут заглянуть соседи, или люди из местного прихода, или активисты какой-нибудь политической партии с «привет-

ственными печеньками» и рассказом о том, как и что здесь делается. Похожий обряд знакомства каждую осень проходит в колледжах для свежих первокурсников.

Новичков в армии ждет более жесткая инициация, потому что в военном деле успех зиждется на строгой дисциплине и единодушии. Разные функции социальных групп диктуют свои ритуалы. Почему иммигранты, запрашивающие гражданство США, должны сдавать экзамены на знания о своей новой родине?

ТОНКИЕ СОЦИАЛЬНЫЕ СИГНАЛЫ

Учтите, что принадлежность к той или иной группе не всегда очевидна. Социальные узы зачастую скрепляются самыми загадочными и неписаными правилами. Возьмем, например, такую простую вещь, как приветствие. В американском обществе у мужчин принято рукопожатие, а у женщин – обмен поцелуями. Если целоваться начнут мужчины, не вызовет ли это осуждение и пересуды? У женщин поцелуй в щеку – обычное дело, но если две дамы при встрече целуются в губы (расстояние от привычного до непривычного измеряется буквально миллиметрами), это может иметь совсем иной смысл. Все зависит от социального статуса и сексуальной ориентации группы, верно?

Поэтому, когда мы исследуем социальную среду, необходимо обращать внимание на такие вещи, как уровень образования, класс, доход, интеллектуальные способности, раса, религия, сексуальная ориентация, политические пристрастия, возраст, национальность и семейное положение. Учитывая все эти детали, мы должны задавать вопросы о социальных ожиданиях, связанных с этими группами.

ПРИМЕРЫ

Проверим наши предположения на примерах. Иными словами, какая социальная среда движет нашей историей?

Экранизация «Мятежа на “Баунти”» Чарльза Ледерера (1962 г.) – отличный пример, где перед нами разворачивается потрясающий конфликт социальных ожиданий. Английский капитан XVIII в. Блай надеется добиться расположения короля Таити, чтобы завершить коммерческую сделку. Поэтому он приказывает офицерам вести себя с подданными короля вежливо и дипломатично. Блай начинает тревожиться, когда замечает, что дочь короля загорается страстью к младшему офицеру Флетчеру Кристиану. Чтобы не рухнули его коммерческие замыслы, Блай приказывает Кристиану оставаться на борту корабля до конца пребывания команды на островах.

С виду логичная и разумная реакция. Но Блай, действующий согласно законам собственного общества, не способен заметить уникальные приоритеты таитян. Король правит затерянным в океане островом с ограниченным генофондом. В этом смысле он приветствует вливание свежей крови в лице путешественников. Для короля поступок Блая, тайно устранившего Кристиана, – оскорбление, которое едва не сорвало деловые переговоры. Осознав свой промах, Блай вынужден официально приказать Кристиану заняться любовью с дочерью короля.



Заключение сделки в Англии сопровождается рукопожатием. К вящему недоумению, «Мятеж на “Баунти”» учит, что таитяне требуют совсем других телодвижений.

Здесь значение социальной среды особенно очевидно, но роль этого фактора велика почти в каждой истории. На подобных социальных столкновениях обычно построены сюжеты в духе «рыбы, вынутой из воды». В фильме «Дьявол носит Prada» выпускница колледжа Андреа должна, если хочет сохранить новую работу, приспособиться к непростым порядкам в мире модной индустрии. В «Зачарованной» общественные нормы сказочного мира героини, Гизеллы, комическим образом сталкиваются с реальностью Нью-Йорка. В «Выпускнике» университетское образование, полученное Бенджамином на Восточном побережье, не очень пригождается ему в высшем свете Южной Калифорнии, где «пластики» – волшебное слово, а миссис Робинсон обладает неожиданно большой властью.

В «Почти знаменит» социальное окружение в турне оказывается совершенно не таким, как дома. На гастролях начинающие рок-музыканты демонстрируют жажду удовольствий, словно это делает им честь. Вот почему Рассела, восходящую звезду рока, вдохновляет случайно вспыхнувшая страсть музыкальной фанатки Пенни. Но, когда турне приближается к концу и Расселу предстоит вернуться к жене и детям, его окружение меняется. Пенни становится постыдной обузой, от которой надо избавиться и держаться подальше.

С какими неписаными ограничениями и запретами сталкивается в «Добровольцах поневоле» Билл Мюррей, завербовавшись в американскую армию? Как повседневная тюремная реальность в «Побеге из Шоушенка» отличается от прежней среды главного героя, Энди? Выступление Олив на конкурсе «Маленькая мисс Счастье» умиляет и смешит, потому что нарушает все мыслимые общественные регламенты. Каковы эти регламенты и какие табу преступает Олив? Журналист, герой Клинта Иствуда из «Полночи в саду добра и зла», говорит, что общество в Джорджии, куда он приехал, – это «Унесенные ветром» под мескалином. Какие детали общественной среды привели его к этому заключению?

Теперь обратимся к «Блондинке в законе» и посмотрим, с чего можно начать наше эссе о социальной среде этой картины. История начинается в кампусе южнокалифорнийского колледжа, где приемы и вечеринки не менее важны, чем занятия и экзамены. В этом смысле Эль

Вудс находится на вершине пищевой пирамиды. Она богата, красива и довольно умна, ею восхищаются подружки, она лучшая студентка в маркетинге моды.

Но ее любимый уезжает. Семья Уорнера видит в нем будущего сенатора от какого-нибудь восточного штата. Иными словами, жениться он должен на Джеки, а не на Мэрилин. С социальными воззрениями Эль это никак не вяжется: «И если я не Вандербильт, я что, уже отребье? Уорнер, я выросла в Бел-Эйр. Через улицу от Аарона Спеллинга. Думаю, многие согласились бы, что это гораздо лучше, чем какие-то поганые Вандербильты».

Эль могла бы отказаться от Уорнера, но ее любовь упряма. Если, чтобы завоевать избранника, нужно поступить в Гарвард на юридический, значит, она так и сделает.

Итак, посмотрим, какие негласные табу нарушает Эль. Ее видео, снятое для поступления на юридический факультет, озадачивает приемную комиссию в Гарварде, но (при всем их снобизме) профессорам приходится признать, что Эль справилась с трудными вступительными экзаменами. Она добилась зачисления.

Дальше Эль понимает, что просто прикатить в Массачусетс – даже не полдела. Калифорния и мир моды, к которым принадлежала героиня, обращают внимание на имидж, на фасад. В новой вселенной Гарварда важнее суть, и, чтобы здесь преуспеть, вынуженной из родной среды «рыбе» Эль недостаточно одеваться по местной моде. Нравы юридического факультета – это жесточайшее, беспощадное соперничество. Студенты, не привыкшие давать отпор, постоянно подвергаются унижению. Светские попрыгуны-блондиночки были популярны дома. В Гарварде они – мишень для насмешек.

Что мы знаем о Гарварде? О Массачусетсе? О Восточном побережье? Какова история этих мест, как они стали такими, какими мы видим их сегодня? Для авторов выбор таких условий – самый простой способ донести до аудитории массу информации о нравах и обычаях. Изучите специальные примечания в сценарии, но не упустите возможность обдумать подразумеваемые детали.

Что ценится в этом новом мире? Может, готовность безжалостно травить слабохарактерных однокурсников? Или негласная социальная иерархия, уважающая старую аристократию? Безусловно, решимость усердно заниматься – это главное. Сумеет ли «выскачка» Эль стать волевой и целеустремленной, не утратив при этом своего калифорнийского обаяния в общении? Насколько важен этот вопрос в драматургии сценария?

Хорошее начало. Но в этом упражнении вопросы важнее ответов, и мы можем добыть еще больше ценной информации, если продолжим зондировать социальную среду.

Какова здешняя сексуальная атмосфера? На первый взгляд, в Гарварде про секс никто не думает. Но, если присмотреться, мы обнаружим в этой истории настоящую золотую жилу. Сексуально раскрепощенная Эль выручает чудаковатого однокурсника Дэвида (которого унижает капризная девица), выставив его роковым соблазнителем. Эль и ее приятельница-маникюрша Полетт явно выглядят сексапильнее после того, как вразумляют хамоватого бывшего парня маникюрши здоровой дозой агрессии. В постоянном женском соперничестве Эль состоит с Вивьен, и даже первоначальная неприязнь к ней профессора Стромвелл кажется сексуально заряженной. И это мы еще не коснулись очевидной связи секса и карьеры, на которую намекал Эль профессор Каллахан.

Ухватили идею? Тогда дальше сами. Покопайтесь в сценарии, рассмотрите социальный фон каждого персонажа, даже самого мелкого, ведь мы не знаем, где автор запрятал самую сочную информацию. Как и с каждым эссе о средовых факторах, главное – не прекращать думать и ставить вопросы.

Для каждой истории выясняйте подразумеваемые социальные установки. Как в изображаемом сообществе относятся к гомосексуальности, капитализму, браку, деньгам, детям, ста-

рикам, этническим меньшинствам, коммунизму, выборам, образованию? Какая система классов там действует? Уважают ли людей за их религиозную веру либо их высмеивают?

Какие «слепые пятна» создает эта социальная среда?

О ЧЕМ НАДО ПОДУМАТЬ

1. В «Моей прекрасной леди» социально успешного Генри Хиггинса забавляет, что простушку вроде Элизы можно выдать за леди из высшего общества. Какие табу нарушает Хиггинс?

2. В «Танцующем с волками» офицер Джон Данбар, чтобы общаться с новыми соседями, индейцами лакота, должен заслужить допуск в новую социальную иерархию. Какой была его социальная среда прежде, в армии, и как она изменилась, когда Данбар поселился в прерии один среди индейцев?

3. Билл Мюррей и Скарлетт Йоханссон будут испытывать «Трудности перевода» все время пребывания в Японии. С какой социальной средой они взаимодействуют и каких правил японского общества герои не понимают?

КОММЕНТАРИЙ ВОГЛЕРА

И вот я опять доискиваюсь до исконного смысла слов, на этот раз «социальный» – «общественный» и «социум» – «общество». Они происходят от латинского слова *socius*, означающего «товарищ», «союзник», «партнер» или «компаньон», но, кроме того, это был официальный статус народов, вступивших в союз с Римом. Смысловое ядро этого слова – некий общий интерес, который сплачивает. Мы говорим о необходимости «общественных связей», «общественного договора», элементов, связывающих нас в единую систему отношений и обязательств. Если вы писатель, вам необходимо понимать, к каким социальным кругам принадлежат ваши герои и как это влияет на их поведение.

Нередко истории начинаются с нарушения общественного договора (убийства, кражи, обмана, войны) или с социальной напряженности (взаимонепонимание, оскорбление, предательство). Или герой может страдать из-за отсутствия социальных уз и ему приходится ими обзаводиться. Такова одна из идей фильма «Мне бы в небо», герой которого изо всех сил старается жить, не вступая ни с кем в серьезные отношения, и в то же время ловит себя на том, что хотел бы их иметь. Во многих историях есть такой важный элемент: герой дорастает до социальной роли – вначале он думает лишь о себе, но потом берет на себя все больше ответственности и, может быть, даже жертвует собой во имя общественного блага.

Глава 19

Средовые факторы – 4: религиозный контекст

МАККЕННА

Религиозный контекст. Здесь обычно или четкие ответы – или никаких. Вообще говоря, многие ли фильмы вообще затрагивают вопросы религии? Конечно, есть «Изгоняющий дьявола» и «Код да Винчи». Но каково место религии в «Смертельном оружии» или в «Любви по правилам и без»? Конечно, эту главу можно проскочить галопом и пойти дальше. Верно?

Давайте поступим иначе. Я говорю это потому, что писатели зачастую никак не затрагивают религию в своих историях, оставляют нам обширную территорию для рефлексии, исследований и открытий. Нас бросают в жизнь безо всякой инструкции, и заметную часть своего времени на земле мы тратим на поиски причин и смысла. Мы жаждем общения с чем-то большим, чем мы сами.

Этот поиск смысла и коммуникации создает некоторую среду, которая неявно, но глубоко воздействует на наших персонажей. Еще важнее для нас, рассказчиков, то, что этот поиск может привести к главнейшему «вопросу, которого не миновать».

Начнем с очевидного. С одной стороны, религиозная среда связана с отношением индивидуума к богам, духовности и нравственности. В этом смысле люди могут быть, например, методистами или мусульманами-шиитами. Некоторым из них нужны конкретные моральные установки, насаждаемые иерархией священников и вероучителей. Другие ищут ответы в трансцендентальной медитации или в расширяющих сознание наркотиках. Тоска может подвигнуть нас молить неведомую силу об исполнении наших самых глубинных желаний или об удовлетворении пламенных страстей. Или она может навязать нам поведение, не объяснимое простой логикой. Религиозный контекст истории поможет понять, к каким тактикам могут и к каким не могут прибегать персонажи в погоне за исполнением своих «хотений».

Итак, к кому мы взываем и чего мы ищем? Возьмите в руки свой сценарий и посмотрите, как ваши герои общаются с высшими и самыми священными формами бытия.

Два примера.

Заглавный герой в «Афере Томаса Крауна» совершает виртуозные ограбления и заключает дурацкие пари на дикие суммы. Боксерша Мэгги из «Малышки на миллион» упорно и без оглядки преследует нерешительного тренера Фрэнки.

Добавит ли рассмотрение этих действий с религиозной точки зрения какой-то дополнительный штрих к истории? Вот Томас Краун внезапно спорит на целое состояние, что сумеет исполнить какой-то немислимый удар на гольф-лужайке. Возможно, он проверяет, насколько его «боги» к нему благоволят? Что же до ограблений, то мы знаем из экспозиции фильма, что Краун несметно богат. Если мотив преступления не в деньгах, может, дело в некоем вдохновении, как у художника? Не исповедует ли Краун свою персональную религию?

В «Малышке на миллион» мы видим, что и у Мэгги, и у Фрэнки крайне неважно складываются отношения с близкими. Фрэнки каждый день ходит к мессе, чтобы подумать о своих отношениях с родными. Поступки обоих героев – это молитва об обретении семьи, дома, связей. Можем ли мы развить эти идеи, углубляясь в разбор религиозного контекста?

Хорошо, это мы поняли. Но есть и другие ракурсы. Например, если герой просто хочет жить в гармонии со всем сущим, что нам даст анализ его религиозных воззрений? Если мы двинемся в эту сторону, то невзначай обнаружим сложные религиозные вопросы в тех историях, где совершенно их не предполагаем.

Например, почерком сценариста и режиссера Сэма Пекинпа по прозвищу Кровавый Сэм обычно считают жестокое насилие и мачизм. Но многие из его фильмов – это слегка замаскированные размышления о морали. И в них религиозный контекст, пожалуй, самое важное. Идеальный пример такой картины – «Скачи по горам».

Вот вкратце ее содержание. Когда-то давно Джадд и Джил, прославленные шерифы, укрощали фронт. Но меняющаяся реальность превратила их в мальчиков на побегушках у больших воротил. Джил не видит причин, почему бы не похитить золотой груз, охранять который их с Джаддом подрядила крупная корпорация. Однако Джадд живет более высокими принципами, или, как он сам говорит: «Я хочу одного: входить в свой дом с чистой совестью». Стычка двух старых друзей – это религиозная притча.

Библейские отсылки и разговоры о морали («Скачи по горам» полнится и тем и другим) служат явными ключами к религиозному контексту истории. Но продолжим наше расследование. Например, подумаем, а что произойдет, если подойти с другой стороны и задать вопрос: каковы высшие устремления героев и общества?

Иными словами, где в нашей истории «бог»?

В шедевре Пекинпа «Дикая банда» Священного Писания совсем немного. Но при всем обилии стрельбы и крови эта история глубоко коренится в морально-этическом дискурсе. Пайк Бишоп и его банда не находят себе места в новой жизни на Западе. Тяжелые времена расшатывают бандитский кодекс чести, и, чтобы удержать своих людей в строю, Пайку приходится грозить им убийством.



Герои «Дикой банды» вооружились для боя, но в этом противостоянии на кону стоят их души и последний шанс на искупление

«Мы должны держаться вместе, как прежде! Если уж ты с кем-то заодно, то держи его сторону! А если не можешь, значит, ты вроде животного – и тебе конец! Нам крышка! Всем нам».

Смерть идет за ними по пятам («Нам нужно научиться думать не только о своих ружьях. Былые дни уйдут, не успеешь оглянуться»), и банде очень нужен какой-то достойный выход. Сценарий безжалостно ставит перед ними моральные дилеммы, касающиеся дружбы, чести, ответственности. В декорациях вестерна Пекинпа показывает религиозный опыт: жажду и поиск искупления. История превращается в очистительное горнило, из которого герои и зри-

тели в конце концов выходят с просветленными душами. Мы обретаем достоинство и высшие моральные устремления.

Все эти примеры должны подхлестнуть ваше желание изучать религиозный контекст. Не в каждой истории встречаются церковники, соборы или мечети, но в каждой возникают темы, касающиеся повседневной морали, что-то, обращенное к душе каждого читателя или зрителя.

Каким «богам» повинуются ваши герои, каковы их высшие устремления?

Мы разбираем «Блондинку в законе», а у Эль религиозных воззрений как бы и нет. Но, если присмотреться, понимаешь, что на всем протяжении истории Эль руководствуется собственным пониманием морали и достоинства.

Она защищает маникюршу Полетт от разнузданного бывшего бойфренда, хотя гарвардские однокурсники Эль не снизили бы до общения с такой особой, как Полетт. Зловредная первокурсница прилюдно унижает Дэвида Чудика, пока Эль не импровизирует сцену ревности («Сколько я должна проливать по тебе слезы!»), представляя Дэвида ветреным повесой. Безусловно, эти моменты свидетельствуют в пользу религиозного контекста в этой истории.

Но у Эль есть не только доброта. Обвиняемая в преступлении Брук по секрету доверяет ей свое неприглядное алиби, и все настойчиво уговаривают Эль выдать секрет («Если ты ему расскажешь, он наверняка возьмет тебя летом в стажеры. Какое тебе дело до Брук? Подумай о себе»). Но верность своему обещанию для Эль важнее одобрения преподавателей, нанимателей или Уорнера. Религиозные правила для нее превалируют над целесообразностью.

Именно моральные решения вроде этого привлекают нас в Эль и заставляют переживать за нее. Как бы неправдоподобно это ни выглядело, но религиозные ценности определяют и характер Эль, и суть этой истории.

Какие другие ценности существуют в этом религиозном контексте? Что ж, важный профессор, юрист Каллахан, повинуетеся, как нам становится ясно, лишь богам славы и власти. Мы отворачиваемся от него, когда он отказывается увидеть благородство духа Эль и видит в ней лишь объект вожделения.

Когда на первом занятии профессор Стромвелл доводит Эль до слез, мы чувствуем к ней неприязнь, но затем она исправляется в наших глазах, ободряя растерянную Эль словами: «Если ты позволишь какому-то безмозглому кобелю сломать тебе жизнь... ты не та девушка, какой я тебя считала». Говоря религиозным языком, Стромвелл становится «добрым ангелом» Эль, помогающим ей одолеть «злого ангела».

Эль становится для нас моральным ориентиром. Персонажи, способные разглядеть ее религиозную чистоту, – Вивьен, Полетт и другие – наши герои. Персонажи типа Уорнера этого так и не понимают, и мы радуемся их ниспровержению.

Сценаристки Лутц и Смит ни минуты не обсуждали вопросы религии, но религиозный контекст их истории – особенный и весьма детализированный.

Прежде чем мы закончим, вернемся к вопросу, что я поставил в начале. Каков религиозный контекст в «Смертельном оружии»? Начну разбор с того, что Риггс хочет совершить самоубийство и его считают психопатом. Еще упомяну, что у него недавно умерла жена. Что из этого вытекает с точки зрения религии? А о чем вам говорит аппетит Джека Николсона к тридцатилетним дамочкам и пристрастие Дайан Китон к водолазкам в «Любви по правилам и без»? Готов спорить, все эти детали имеют отношение к молитвенным восклицаниям. А вы что думаете?

О ЧЕМ НАДО ПОДУМАТЬ

1. В истории о «Сокровищах Сьерра-Мадре» Джона Хьюстона «богом», очевидно, выступает золото, которое добывают три главных героя. Но когда разбогатевший старатель Говард заявляет, что честь, благодарность и долг велят полечить израненную благодетельную гору,

даже продажный Фред Доббс соглашается помочь. Друзья совершают религиозное жертвоприношение.

Какие еще религиозные факторы вы найдете в этом сценарии?

2. В фильмах Оливера Стоуна, начиная с 1980-х, религия оказывается в центре внимания. В «Уолл-стрит» и во «Взводе» он помещает рядового обывателя в исполнении Чарли Шина между двумя религиозными полюсами.

В «Уолл-стрит» честолюбивый герой жаждет богатства и власти, как у крупного рейдера Гордона Гекко. Чтобы этого добиться, ему приходится принять аморальное кредо Гекко «Жадность – это благо».

Отец героя, из простых рабочих, желает ему лучшего будущего, убеждая «не гнаться за легкой наживой, а к чему-то себя применить». Что-то создавать, а не жить с перепродажи чужого. Какой путь выберет молодой человек?

Который из «богов» в этом религиозном контексте важнее? Как Стоун сталкивает и заставляет соперничать этих «богов» в отдельных сценах фильма?

«Взвод» забрасывает обычного парня в этический водоворот Вьетнамской войны. Он простой нетренированный призывник и, как большинство новобранцев, попавших в джунгли, наверняка погибнет. Кто может его спасти?

Как ему поступить? Вот сержант Элиас – хороший человек, способный видеть свет и красоту мира. Сержант Барнс – машина-убийца, не знающая жалости. Барнс называет Элиаса «крестоносцем». Элиас называет Барнса «мудаком». У обоих своя правда, и герою Чарли Шина нужно выбрать, какому из «богов» служить.

Проследите шаг за шагом путь, которым герой Шина приходит к окончательному решению.

3. Какие моральные факторы вступают в действие у героини «Выбора Софи», когда офицер-нацист в концлагере обещает спасти одного из ее детей, если она сама отдаст на смерть второго? Где «бог» в этой ситуации?

КОММЕНТАРИЙ ВОГЛЕРА

Взгляды на религию у нас с Дэвидом похожи, мы понимаем ее максимально широко: не важно, ходит ли человек в церковь и в какую, важно, во что он верит. В молодости я не очень жаловал мрачный мир фильмов-нуар, пока Дэвид не усадил меня смотреть на пару с ним старую ленту под названием «Гильда». В этом фильме не только играет головокружительная Рита Хейворт; он, согласно трактовке Дэвида, обращается к вопросам космической важности. Дэвид открыл мне удивительное ощущение того, что за каждой немудрящей историей о криминальных боссах и мелких бандитах – целая вселенная, кипящая первобытными стихиями, арена, где ведут свою вечную битву Бог и Дьявол, которых подчас не так уж легко различить.

Занятно обнаруживать скрытый религиозный подтекст в фильмах, не имеющих никакого видимого отношения к религии. Если научиться смотреть под таким углом зрения, окажется, что даже «Криминальное чтиво» можно интерпретировать как рассказ о чудесах, творимых в нашей жизни Божественным началом.

Глава 20

Средовые факторы – 5: политическая среда

МАККЕННА

Политика. Власть. Народ. Интересная, должно быть, тема.

Можем сразу сойтись на том, что, когда в историях действие происходит в США, политическая среда понятна: это демократическая республика, где граждане выбирают исполнительную власть и законодателей и все повинуются решениям суда. Все так, но это, как говорится, лишь верхушка айсберга.

Давайте не ограничиваться очевидным. Нам не нужен какой-то один «правильный» ответ. Мы детективы, расследующие истории, мы изучаем и осмысливаем мелкие, но красноречивые детали, ведущие нас к «вопросу, который следует задать».

Рассказчик может распространяться о политических реалиях истории не больше, чем о ее религиозном контексте, но у любых событий есть политический фон. Студенты в аудитории, записывающие за лектором, который потом будет ставить им оценки, находятся в некой политической среде. Пациенты, ожидающие помощи в приемном покое неотложки, или водители, пытающиеся избежать штрафа за превышение скорости, тоже сталкиваются с политическими реалиями, выходящими далеко за пределы исходной схемы демократической республики.

В каждом из этих примеров кто-то обладает властью, а кто-то обращается к ней с запросом. Это политическое по своей природе взаимодействие.

Вам знаком термин «офисная политика». Что он значит? На работе тоже есть власть и политика, будь это транснациональная корпорация или семейная лавочка для жителей квартала. Действует ли «офисная политика» в вашей истории?

Будь то спортивный клуб, уличная банда или садоводческое общество – у всех есть своя политическая система. Даже в компаниях друзей бывают властные структуры.

Кто облечен властью и как эта власть делегируется? Кто в семье носит брюки и почему? Делегируется ли власть сверху вниз или наоборот? Завоевывается ли власть страхом, хитростью, деньгами, популярностью, приятной внешностью, красноречием? Имеет ли значение физическая сила? Вообразите истории и обстоятельства, в которых каждое из этих качеств оказывается решающим политическим фактором.

Теперь посмотрим под другим углом. Что думают люди о правительстве, которое ими руководит? С энтузиазмом поддерживают или скептически морщатся? Держит ли правительство слово или испытывает «дефицит доверия»? В фильме «Двенадцать разгневанных мужчин» показано совещание присяжных. Драма здесь возникает исключительно оттого, что все персонажи в разной степени одобряют политическую систему своего государства.

Какими правами обладает простой гражданин в вашей истории? Каковы его обязанности? Если бы мы жили при политической системе в вашей истории, какой была бы наша жизнь?

С помощью подобных вопросов можно продолжать эту политическую медитацию. Можно учесть писанные законы нашей местности и то, как они создаются и исполняются. Диктует ли их один человек? Отражают ли они нужды простых людей? В ходу ли взятки, круговая порука и коррупция? Кому принадлежит последнее слово? Могут ли законы меняться? Если да, то как это делается?

Копаем глубже. Какие легендарные исторические события сказались на формировании политической системы? Имеет ли значение, что наш отец-основатель – Джордж Вашингтон, а не Адольф Гитлер?

Какие ближние исторические события влияют на описываемый момент? Живем ли мы в мирном и процветающем государстве или идет война? Если мы воюем, то с кем и за что? Если время мирное, то каковы политические цели общества? Есть ли у него излишки ресурсов, годные для сбыта, или ресурсы в дефиците?

Можно и нужно и дальше искать вопросы, ведущие в новые области политических открытий. Но давайте возьмем паузу и посмотрим, как и зачем эксплуатирует политическую ситуацию какой-нибудь известный рассказчик.

Шекспир не первое столетие славится как тонкий лирик и знаток человеческих чувств. Но я не знаю автора, более увлеченно использующего политический инструментарий. Вспомните, как часто отправной точкой действия его пьес становятся политические потрясения.

Например, Просперо из «Бури» – свергнутый и изгнанный правитель города. В трагедии «Король Лир» мы видим неудавшуюся попытку передачи власти следующему поколению. Король в «Гамлете», судя по всему, пал жертвой политического убийства. «Юлий Цезарь» появился потому, что один человек превратил республику в диктатуру. В целом либеральный герцог из «Меры за меру» покидает свой пост и оставляет наместником фанатичного судью Анжело. Кориолан, наверное, лучший правитель, который мог бы возглавить Римскую республику, но он проигрывает выборы, потому что отказывается заигрывать с плебсом.

Политическая ситуация у Шекспира важна, даже если не описывается и не очевидна. Например, многие карнавальные шутки в «Сне в летнюю ночь» ускользают, если не понимать тогдашних политических устоев, которые и стараются пошатнуть озорные феи.



Окруженный врагами с кинжалами в руках, диктатор Юлий Цезарь переживает радикальную смену политического режима в киноверсии шекспировской пьесы 1953 г. Немногие авторы используют политическую ситуацию с бóльшим мастерством, чем Шекспир.

Шекспир знал, что его зрители глубоко озабочены политическим устройством страны. История Англии век за веком омрачалась раздорами и потрясениями на самых высоких уровнях общества, а королева, царствовавшая при Шекспире, не имела наследников. Намеренно и неявно помещая свои истории в хорошо знакомый публике политический контекст, Шекспир устанавливал тесную связь со зрителем.

Это касается практически любого писателя, так что всегда спрашивайте, какую роль в истории играют политическая ситуация и система власти. Вот два примера, бьющих в самое яблочко.

Это два популярных кинофильма, вышедших в 1951 г., в дни страхов и тревог холодной войны. В обоих на Землю прибывают загадочные инопланетные пришельцы, и американские военные стараются выстроить оборону. Ученые стремятся защитить пришельцев как носителей ценного нового знания, военные же настаивают на вооруженном отпоре, видя в инопланетянах чудовищную угрозу всему человечеству.

В картине «Нечто» (продюсер Говард Хоукс) позиция военных, отдающих приоритет безопасности, оказывается верной. В ленте Роберта Вайса «День, когда остановилась Земля» агрессивный ответ обернулся бы катастрофой и землян спасет лишь вопль ученых, требующих приятия и понимания.

По сути эти два фильма идентичны друг другу, за исключением небольших отличий в политической реальности. И конечно, эта небольшая разница чрезвычайно важна в контексте авторского замысла. Не ставятся ли те же самые политические вопросы и в более поздних кинокартинах, таких как «Парк Юрского периода», «День независимости» и «Девятый район»? Вот насколько важна политическая среда в повествовании.

Фокус в том, что достаточно взаимодействия двух или более человек, чтобы говорить о политической среде. Знание того, какова она и как действует, помогает автору создать мир, который не оставит аудиторию равнодушной.

Вернемся к нашей «Блондинке в законе», где инициальное событие явно политическое. Фильм начинается с того, как Эль готовится к «самому прекрасному дню» в своей жизни, когда Уорнер сделает ей предложение. Но вместо предложения он порывает с Эль. Почему? Ну, он намерен сделать карьеру в сенате, и «если я собираюсь быть политиком, то мне нужно жениться на Джеки, а не на Мэрилин».

Политическая среда сказывается на статусе Эль в Гарварде. Ее однокурсники, например Чудик Дэвид и воинствующая феминистка Энид, быстро зарабатывают авторитет благодаря своей гуманитарной работе с сомалийскими сиротами и в обществе «Лесби против пьяного вождения». Эль не замечает (но замечаем мы), что ее политические достижения – статус королевы бала и президентство в местном отделении «Дельта гаммы» – здесь не многого стоят.

Политическая солидарность становится первым шагом к дружбе Эль и Вивьен («Ты заметила, что Каллахан никогда не просит Уорнера сделать кофе? А меня просил уже раз десять, не меньше»). Обе женщины попали в Гарвард по конкурсу, а вот отцу Уорнера «пришлось сделать звончок», то есть прибегнуть к чисто политической уловке. Похоже, что все решается «через бывших однокашников». Не подсказывает ли вам это, что стоит обращать внимание на половую принадлежность участников процесса в суде?

С политикой связан и судебный успех Эль, потому что у нее с клиенткой, ответчицей Брук, общее прошлое в женском клубе «Дельта гамма». Торговец влиянием Каллахан не ценит и задвигает обеих, но Брук понимает, что может довериться Эль. Когда она узнает, что Эль будет среди ее защитников в суде, то облегченно вздыхает: «Ну, слава богу, среди вас есть человек с мозгами».

Верно ли будет сказать, что в этом сценарии присутствуют по меньшей мере две политические структуры? Первая осуществляет власть в жестокой конкуренции, строгой иерархии и победе любой ценой. Другая применяет власть в сотрудничестве, опирается на доверие и общее благо. Эль служит второй силе, и в этом сценарии у нее преимущество. Можно ли сочинить столь же убедительную историю, в которой преимущество обоснованно будет отдано другой политической структуре?

О ЧЕМ НАДО ПОДУМАТЬ

1. В «Казино» Мартина Скорсезе две политические среды вступают в острейший конфликт, когда боссы организованной преступности пытаются сломать оборону муниципальной власти Лас-Вегаса. Понимаем ли мы, какая из двух сил побеждает?

Еще в этой истории в прямое противостояние вступают ум персонажа Де Ниро и телесная мощь персонажа Джо Пеши. В разные моменты каждый из двух имеет политическую власть. Какими факторами определяется момент политического доминирования того и другого?

2. В политической системе «Криминального чтива» есть абсолютный правитель Марселлас, которому следует подчиняться (спросите боксера Бутча, который должен был поддаться сопернику на ринге, или Антуана, который опрометчиво взялся помассировать жене Марселласа ступни). Можем ли мы поразмышлять об историческом мифе, давшем начало этой системе? Можем ли порассуждать на тему, как Марселлас получил такую власть?

3. Политическая среда в «Миллионере из трущоб» предполагает, что низкородный Джамаль не мог победить на телевикторине без жульничества. Что это говорит нам о системе власти в этой истории? Можем ли мы предположить, каковы ее политические приоритеты?

4. Ключевые моменты сценария «Малкольм Икс» (сценаристы Арнольд Перл и Спайк Ли) показывают ограничения, наложенные белыми политиками на чернокожих граждан. Обнаружьте их. А еще пронаблюдайте и порассуждайте, какими деталями политические структуры чернокожих в этом сценарии отличаются от белых.

КОММЕНТАРИЙ ВОГЛЕРА

Мы с Дэвидом довольно рано заметили, что в любом мире, с которым мы входим в соприкосновение, будь то театральная труппа, администрация университета, воинское подразделение, профсоюз или киностудия, обнаруживается политический компонент, который приходится учитывать. Нужно понимать, какие силы здесь взаимодействуют – и явные, открытые, и не очевидные, почти невидимые. Рано или поздно вам придется выбирать, к какой из сторон, спорящих за обладание властью, примкнуть, так же как это делают действующие лица в повествовании. Можно попробовать сохранить нейтралитет, но это оказывается практически невозможно, если ты хочешь быть полезным, в чем почти всегда и убеждаются герои разных историй.

И возможно, вы обнаружите, что известная политическая осведомленность и смекалка могут весьма пригодиться тому, кто хочет продать свое произведение или увидеть его поставленным.

Глава 21

Средовые факторы – 6: экономическая среда

МАККЕННА

Нам осталось рассмотреть последний фактор – экономику. Как с религией и политикой, здесь есть вещи очевидные и более тонкие. Разберем и то и другое.

На уровне «очевидности» мы разбираем вопросы имущественных страт и относительных богатства и бедности. Чтобы получилась драма, автору нужно наделить своих персонажей «хотениями». Деньги – это довольно обычная нужда, и они служат удобной мотивацией для самых разных рассказчиков. Как сказал бы Род Тидуэлл из «Джерри Магуайера»: «Сначала покажите деньги!»

На этом уровне коронный персонаж Патрисии Хайсмит, Том из «Талантливый мистер Рипли», завидует богатому другу Дикки и убивает его, чтобы присвоить себе его состояние. Безумная идея братьев Коэн в «Фарго» срabатывает, потому что очутившемуся на мели торговцу машинами Джерри нужны деньги, чтобы сбежать от богатого тирана тестя. В «Психо» нечаянная кража сорока тысяч долларов заводит покинутую любимым Марион Крейн в логово психопата Нормана Бейтса.



Мерзкий старик в правой части кадра легко мог бы дать бедствующей Марион из «Психо» достаточно денег, чтобы она обеспечила себе счастливую жизнь. Так начинается цепь событий одного из самых крутых сюжетных поворотов в истории кино.

Возможно, лучше всех эти очевидные вещи выражает Тони Монтана из «Лица со шрамом»: «В этой стране сначала нужно заколотить денег. А когда у тебя есть деньги, у тебя и власть. А когда у тебя власть, то будут и женщины».

Но мы еще кое-что можем обнаружить на этом уровне, потому что экономическая среда сказывается на том, как люди ведут себя по отношению к ближнему. Сколько эксцентричных комедий 1930-х эксплуатируют образ недалекой богатой наследницы, которая путается с неприимчивым пареньком из низших слоев общества? Неувядающие романы Джейн Остин глупо погружены в экономические тонкости, которые занимают умы влюбленных, обдумывающих возможность брака.

В «Гильде» (1946 г.) Джонни Фаррелл, вольная душа, живет тем, что обжужливает за карточным столом мелких игроков. Но, встретившись с влиятельным владельцем игорного дома Балином Мандсоном, предлагает ему свою службу. Он хочет подняться по классовой лестнице и ради этого соглашается на унижительную роль «наемного подручного».

Обратную ситуацию мы видим в «Этой прекрасной жизни», где Джордж Бейли упорно отказывается служить алчности и рвачеству капиталиста Поттера: «Вы сидите тут и ткете свою жалкую паутину, думая, что весь мир крутится вокруг вас и ваших денег. Знайте, мистер Поттер, это не так. В общей картине вещей я бы сказал, что вы всего лишь мелкий зловредный паучишка».

Мы делаем следующий шаг в изучении экономической среды, когда задаемся вопросом, кто владеет деньгами и на что ради них готовы и не готовы другие персонажи.

НЕ ДОВОЛЬСТВУЙТЕСЬ ПРОСТЫМИ ОТВЕТАМИ

Роем глубже.

Например, имеет ли значение в вашем сценарии то, как герои зарабатывают на жизнь? Если часть персонажей – рабочие, а другая – управленцы, легко могут возникнуть конфликт и полярные противоположности. Именно такое деление создает накал в лентах вроде «Мэтуон» Джона Сейлза или «Нормы Рэй».

Конфликт и полярные противоположности могут возникать, когда одни персонажи чтут закон, а другие на него плюют, или если кто-то работает за жалованье, а другой распоряжается трастовым фондом. Изучайте источники доходов.

Откроются ли нам полезные конфликты и полярности, если мы зададимся вопросом, чем люди жертвуют ради того, чтобы обеспечить средства существования? Работающие родители жертвуют общением с детьми. Это оказывает заметное влияние и на детей, и на родителей в фильмах «Алиса здесь больше не живет», «Крамер против Крамера» и «Погоня за счастьем». В других историях эффект не так силен, но не менее важен. Полицейские, военные, пожарные и представители других опасных профессий рискуют собственным здоровьем и жизнью. Изобретателям приходится продавать интеллектуальную собственность. Часто ли люди вынуждены поступаться собственным достоинством, чтобы выжить?

Вспомните истории, в которых такого рода имущественная полярность играет ключевую роль. Попробуйте придумать такую историю сами.

СЛЕДИТЕ ЗА ДЕНЬГАМИ

Теперь попробуем взглянуть под другим углом. Каков изначальный источник экономического могущества? В сценарии об этом может и не говориться, но определенно стоит «приготовить подливку» к истории, поразмышляв об источниках состояния Балина (это будет хотя и тонкий, но важный элемент сюжета) и о том, как мистер Поттер стал самым богатым в городе.

В «Гиганте» Джорджа Стивенса приезжая Лесли вызывает бурю предположением, что состоятельная родня ее мужа и другие техасцы оттяпали себе землю у Мексики. В пьесе Эдварда Олби «Кто боится Вирджинии Вульф?» при обсуждении вопросов брака и потомства

делается ясное и красноречивое уточнение, что почти все деньги унаследованы от прежних поколений.

В каждом из этих примеров вопрос о «первоначальном источнике» капитала проясняет и высвечивает внутреннюю механику истории.

ВСЕГДА ЕСТЬ ДРУГОЙ СПОСОБ

Но пока еще мы скользим по поверхности. Все примеры, которые мы сейчас разобрали, заведомо исходят из капиталистической (основанной на деньгах) экономической системы. Могут ли быть другие парадигмы?

Какие другие хозяйственные модели существуют? Как вы относитесь, например, к бартеру, когда товары и услуги обмениваются непосредственно на другие товары и услуги? А как насчет коммунистического идеала, общества без классов, без государства и без подавления, где собственность делится на всех? Или тех моделей, где понятия собственности вообще не существует?

Последнее показано в кинокомедии «Боги, должно быть, сошли с ума». В племени, затерянном в пустыне Калахари, нет представления о личной собственности. Когда в блужданиях по пустыне человек из этого племени находит бутылку из-под колы, выброшенную из пролетавшего самолета, его сородичи думают, что это чудесный дар богов. Прежде жившие в мире соседи дерутся за обладание этим уникальным сокровищем, в обществе возникает напряженность. Последовавший за этим поход героя, решившего вернуть дар богам, оборачивается серией комичных приключений.

ДРУГИЕ ВИДЫ ВАЛЮТЫ

С неохотой я покидаю уровень «очевидности» в своем эссе об экономической ситуации. Там есть еще в чем покопаться. Но я упомянул, что есть и более тонкие вещи, и теперь хочу показать вам этот уровень. А тонкость такая: только ли деньгами характеризуется экономическая среда? Может ли во вселенной нашей истории существовать какая-то иная «полновесная монета»?

В трилогии «Доллары» Сержио Леоне действующими лицами движет, как нам кажется, жажда наживы. Но деньги в конечном счете почему-то не приносят им пользы. Сколько бы золота ни стяжал Клинт Иствуд к концу каждого фильма, в начале следующего он все в том же пончо тащит все те же немногие пожитки. Нет, фильмы Леоне могут подаваться как истории о долларах, но валюта в этой экономической модели – невероятная меткость и аморальные навыки выживания.

А разве не относится то же самое к «авторитетам» из «Славных парней»? Со стороны кажется, что они ищут финансового благополучия, но ядро их вселенной вращается вокруг особым образом понимаемого «уважения». В их взаимоотношениях такое «уважение» или отказ в нем не менее важны, чем деньги.

Информация и знания, безусловно, могут быть валютой. В камере запертого в психбольнице людоеда Ганнибала из «Молчания ягнят» совсем немного вещей. Но он обладает знанием о предстоящей волне преступлений, что заставляет главную героиню Клариссу и ее наставника из ФБР Джека вступить с Ганнибалом в переговоры. Маленький герой «Шестого чувства» терпит худший из своих кошмаров в надежде, что преследующий его призрачный психиатр знает, как приказать другим мертвецам оставить мальчика в покое.

Эта идея «полновесной монеты» – тонкий момент в разборе экономической ситуации. Но он может привести к неожиданным открытиям. На него стоит обратить внимание.

Какие экономические факторы мы видим в нашей «Блондинке в законе»? С первого взгляда они здесь вообще не очень-то важны, потому что все главные действующие лица, похоже, вполне состоятельны. Эль живет в особняке. У семьи Уорнера хватает денег, чтобы в каждом поколении кого-то посылать в сенат США. Все персонажи-студенты, очевидно, в состоянии вносить немалую плату за обучение на юридическом факультете Гарвардского университета.

Но давайте присмотримся к экономическому фону повнимательнее. Например, когда Уорнер отвергает Эль, так как ему нужна «Джеки», а не «Мэрилин», в сценарии появляется четкая граница между «старыми деньгами» и нуворишами. Против обвиненной в убийстве Брук свидетельствовало то, что она вышла за мужчину много старше себя ради его состояния. И даже Эль проводит эту черту, заявляя, что жить напротив Аарона Спеллинга – куда лучше, чем ассоциироваться с «какими-то погаными Вандербильтами».

Противопоставление потомственных аристократов нуворишам проходит сквозь весь фильм. Полетт и парень-курьер – трудяги, это еще один член общего уравнения.

А есть ли в этой истории «другая валюта»? Может, это немного притянута за уши, но я бы сказал, что верность и доброта Эль скрепляют «деловые соглашения» с Полетт, Вивьен, Эмметом и профессором Стромвелл, которые иначе бы не состоялись.

Будет разумно упомянуть их в нашем экономическом эссе.

О ЧЕМ НАДО ПОДУМАТЬ

1. Фильм «Джерри Магуайер» открывается раздумьями героя, сомневающегося в ценности своей высокооплачиваемой работы. Как мы уже отмечали, Род Тидвелл отождествляет деньги с любовью и уважением. Какие еще экономические факторы играют роль в этой истории? Каковы здесь экономические противоположности и как они совмещаются?

2. Раз уж перешли к фильмам с Томом Крузом, какую роль играют экономические факторы в приключениях его героя в «Рискованном бизнесе»?

3. Подумайте об истории о влюбленных (вроде «Ромео и Джульетты») и дайте героям разное материальное положение. Как это неравенство может заострить драму?

КОММЕНТАРИЙ ВОГЛЕРА

Дэвид абсолютно справедливо говорит, что в некоторых историях экономическая составляющая измеряется не только деньгами. Есть и другие виды валюты и способы оценки. Экономика (это греческое слово означает «ведение дома») также подразумевает распределение и расходование таких ресурсов, как время, энергия и внимание. Говорят, киносценарий должен быть экономичным, и это правда: запас времени и энергии у тебя ограничен, а у зрителя ограничен запас внимания, так что распоряжайтесь этими ресурсами разумно.

Глава 22

Средовые факторы: заключение

МАККЕННА

Мы прошлись по средовым факторам. Как сценаристы мы закладываем в текст под- сказки, касающиеся среды, чтобы направить тех, кто будет с ним работать дальше, в осо- бый трехмерный мир, который мы вообразили. Как интерпретаторы мы обнаруживаем ключи, оставленные для нас автором. Мы рассмотрели нашу историю в самых разных ракурсах – от общих физических характеристик места и времени до более тонких особенностей социальных и религиозных факторов.

Теперь давайте сравним наши эссе и выявим повторяющиеся темы и элементы. Если какой-то компонент появляется чаще одного раза, на него следует обратить внимание и, веро- ятно, он входит в ядро того особого мира, который создает рассказчик.

Мы в шести эссе разобрали «Блондинку в законе». Есть ли там какие-нибудь повторяю- щиеся элементы? Какова природа этой истории? Просмотрите свои записи и отметьте, какие моменты возникают везде.

РЫБА БЕЗ ВОДЫ

Мои записи показывают, что мы имеем дело с историей «рыбы, вынутой из воды». В эссе о месте описывается путешествие Эль из ее родной Южной Калифорнии в новую среду Гар- вардского университета. Социальные, политические, экономические и религиозные различия между этими мирами создают особенные и конфликтующие полярные противоположности, которые я могу изучить.

ЭВОЛЮЦИЯ ГЕРОЯ В ХОДЕ ПУТЕШЕСТВИЯ

Эти полярности я проанализировал, пытаюсь нащупать рабочую тему. Похоже, что все персонажи существуют в диапазоне от приятия до отрицания. Некоторые заперты в своем неприятии других, будто в камере. Другие более открыты. Могу ли я вывести отсюда что- нибудь ценное?

Рассмотрим эмоциональное и интеллектуальное путешествие Эль. Начало путешествия важно: откуда Эль начинает движение? В первых сценах Эль готовится услышать от жениха предложение. В такой вечер она, прежде всего, должна безупречно выглядеть. Образ, облик – это всё.

Что изменилось в конце? Эль шире смотрит на вещи. Образ по-прежнему важен, но не менее важно упорно работать и кем-то быть. Эль научилась ценить людей типа Вивьен, кото- рых прежде презирала. Она заслужила уважение профессора Стромвелл и любовь Эммета. Все эти персонажи научились принимать других и оказались в выигрыше. Такие персонажи, как Уорнер и профессор Каллахан, закоснели в своем отрицании и обречены на проигрыш и поражение.

ДЕЛАЕМ УМОЗАКЛЮЧЕНИЯ И ДОБИРАЕМСЯ ДО СУТИ

Мы немного приблизились, но все еще не добрались до сути. Одна деталь, которая постоянно всплывает во всех эссе, – тема предубеждений. Может быть, это история о предрассудках? Могу ли я подтвердить эту догадку обнаруженными средовыми факторами?

Разумеется, Уорнер предвзято судит о разнице между качествами подружки и жены. У консультанта Эль и у приемной комиссии на юридическом есть свои предубеждения о том, кого можно или нельзя допускать в Гарвард. Родители Эль привержены стереотипу, что в Гарварде все серьезные и скучные, и это совсем не похоже на радость от побед на конкурсах красоты.

И даже у Эль есть предубеждение против «поганных Вандербильтов». Кажется, мы что-то нащупали.

Эта история побуждает нас, зрителей, задуматься о наших собственных предубеждениях. Я смеялся над анекдотами про глупых блондинок, и, значит, этот фильм заставляет меня (и аудиторию) по-новому взглянуть на стереотип блондинки. Вот задача, которую я должен держать в голове, режиссируя эту историю.

С этим стереотипом авторы играют с самого начала. Общежитие в одной из начальных сцен заполнено чирлидершами и тусовщицами, этакий веселый барби-комбинат. Продавщица в дорогом магазине одежды видит в Эль лишь «тупую блондинку с папиной кредиткой».

Эль доказывает, что не пустышка, но и сама не свободна от власти стереотипов. Готовясь к свиданию, она думает только о том, как будет выглядеть. Ее рефлексия не заходит дальше вопроса, не слишком ли велики ее сиськи. Подавая заявление в Гарвард, она записывает видео-обращение в бикини, а на студенческую вечеринку приходит в костюме кролика *Playboy*.

Стереотип заставляет меня считать блондинок тупыми, недалекими, похотливыми и весьма сговорчивыми. Они – постоянный объект насмешек. Авторы сценария хотят, чтобы я увидел положительные качества блондинок. Эль может быть слишком мягка, но у нее доброе сердце, и она встает на защиту притесняемых, например Полетт или Дэвида.

Эль физически привлекательна и кокетлива, и эти качества помогают ей смело бросать вызов условностям. Связанного предубеждениями ханжу Каллахана розовое надушенное резюме Эль озадачивает. Непредвзятый Эммет отбрасывает предрассудки и признает, что резюме приятно пахнет.

Оказываясь в числе гонимых и ущемляемых, Эль с готовностью помогает таким же угнетенным. Она могла бы выдвинуться, предав Брук, но отказывается служить косным профессорам и принимает сторону блондинок.

Не в пример ее узколобым врагам, слепо верящим в то, что жизнь – это соревнование, Эль не жалеет себя для других. Она знает, что блондинка – это образ мысли, поэтому делится девчачьими секретами вроде приемчика «вниз и ап!» с обделенной мужским вниманием Полетт.

Мы подбираемся к сути. Но еще не добрались.

ГДЕ ПЕРЕЛОМНЫЙ МОМЕНТ?

Мы знаем, с чего Эль начинает и чем заканчивает. Мы обнаружили темы предубеждения и диапазона притяжения – отрицания. Можно ли увидеть момент, когда все эти векторы встречаются в одной точке и происходит развязка? В какой момент путешествия героини в ней происходит наибольшая перемена?

Вполне очевидно, переломный момент происходит, когда Эль настолько раздавлена предубеждением (то есть грязными приставаниями Каллахана и холодной отстраненностью Вивьен), что решает отказаться от своих намерений. «Зачем я пытаюсь стать кем-то другим?» Эль не воспринимает слова Эммета: «А что, если ты пытаешься стать собой?»

В этот момент сценарий показывает нам всю глубину предубеждений и их разъедающее действие:

«Меня никто не принимает всерьез. Ни преподаватели, ни Уорнер – думаю, даже родители. Они хотели, чтобы я стала манекенщицей, снималась для Victoria's Secret и вышла за рок-звезду. И вот мне показалось, что впервые в жизни кто-то решил, что я могу в жизни что-то больше, чем фотографироваться в белье ради заработка. Но это была иллюзия – Каллахан не считает меня юристом. Он видит во мне только соблазнительную задницу. Как и все остальные. Оказалось, я всех насмешила».

Эль уже почти готова сдаться, но все же не отступает: ее решимость возвращается к ней после слов профессора Стромвелл: «Если ты позволишь какому-то безмозглому кобелю сломать тебе жизнь... ты не та девушка, какой я тебя считала».

Эврика! Мы нашли главный вопрос! Кто такая Эль? Что мы о ней думаем? До этого момента она уступала миру, предубежденному против блондинок. Она хотела, чтобы ее ценили, но подстраивалась под чужие предвзятые мнения. Она хотела, чтобы Уорнер взял ее в жены. Угождала однокурсникам, наряжалась, угощала. Ей страстно хотелось, чтобы Каллахан ее признал. Она сама ставила себя в положение жертвы.

А с этого момента Эль следует за своей звездой. Она берет на себя ответственность за свою судьбу и за доверенную ей работу. Эммет и Стромвелл помогают ей, но триумфальный перекрестный допрос она проводит сама, опровергая аксиому Стромвелл о том, что «закон – это разум, свободный от страсти».

Это и есть поворотный момент, где соединяются полярности, начало и конец путешествия Эль. И поскольку я понял структуру этой истории, я могу вступить в тот особый трехмерный мир, который вдохновлял авторов, и корректно отобразить разные его части при постановке сценария.

Теперь я вижу, что в «Блондинке в законе» есть связный и осмысленный нарратив, потому что практически в любой момент истории активно проявляются полюса притяжения и отторжения. Определив это основное противостояние, сценаристки ловко помещают героиню в разные условия, уделяя этому главное внимание.

На первый взгляд «Блондинка в законе» может показаться не более чем легковесной озорной комедией. Но, пройдя посвящение, я знаю, что этот фильм глубже. Легкомысленная комедия – только обертка. Да, комедия – критически важный компонент проекта. Но остроту и значимость истории придает ее центральное послание о предубеждении и притятии.

Вот какие выводы сделал я из своего исследования. Уверен, что в ваших эссе описаны аспекты, которые я обошел стороной. Какие элементы обнаружили вы и куда они вас привели?

О ЧЕМ НАДО ПОДУМАТЬ

Теперь, овладев средовыми факторами, сможете ли вы построить из них историю? Выбрать на свое усмотрение место и время. Поместить туда героя с его «хотением». Затем при помощи религиозного, социального, экономического и политического контекста места и времени создать препятствия, с которыми герой должен столкнуться.

Покончив с этим, примените двенадцать этапов истории, которые часто упоминал Крис, чтобы выстроить прядок драматических событий и провести героя от обыденного мира через преодоление порога и главное испытание к кульминационному возрождению и возвращению с эликсиром. И не забудьте про переломный момент.

У вас есть набор инструментов. Применяя его на деле, развивайте свое мастерство в искусстве сторителлинга.

КОММЕНТАРИЙ ВОГЛЕРА

Так держать, Дэвид. Глядя на эту многогранную призму для рассматривания историй и персонажей, я вспоминаю прекрасные формы, которые принимают природные кристаллы, чьи грани причудливо связаны единым замыслом. Наверное, если ты сам возьмешь и проделаешь это упражнение, то обнаружишь, что оно кристаллизует твои мысли! И когда так происходит, ты чувствуешь, что действительно понимаешь выбранную историю на всех ее уровнях – и это удивительное чувство. История как бы вдруг попадает в фокус и превращается едва ли не в живое существо. Ты видишь не только разные ее уровни, но и то, как они связаны между собой, создавая единую живую сеть отношений и противоборствующих сил.

Глава 23

Чему меня научил водевиль

ВОГЛЕР

В те дни, когда не было кино, радио и телевидения, публику развлекали водевили – труппы, колесившие с эстрадными представлениями по США и Канаде, с самыми разными артистами: и певцами, и танцорами, и жонглерами, дрессировщиками, фокусниками, драматическими артистами и комедиантами. Чтобы сделать из их не связанных друг с другом номеров целостное развлекательное шоу, антрепренеру требовался навык составления программ, то есть умение выстроить такой порядок выступлений, чтобы зритель был доволен представлением. Сейчас водевиль практически исчез со сцены, но по-прежнему многому может научить в смысле взаимодействия со зрительскими эмоциями и ожиданиями. В этой главе мы понаблюдаем, как антрепренер составлял программу, и посмотрим, нельзя ли у него поучиться организации хорошего вечернего развлечения.

Ну и успех же был!
Наш выход перед концовкой,
Мы в лучшей строке, и каждый любил,
Пока маскарад не затих.

– Джонни Мерсер. Шарада

Несколько строчек из титульной песни кинокартины «Шарада» (1963 г.) и указали мне эту сокровищницу сторителлинга – забытые технологии водевиля. Меня озадачивали фразы «перед концовкой» и «в лучшей строке». Почему было важно выйти «перед концовкой»? И почему в «верхней строке»? Что это за строки? Песня содержит намек на то, что упомянутые влюбленные играют на сцене в каком-то маскараде или фарсе (в ней упоминались кулисы и музыка шарманки), но точный смысл текста ускользал от меня.

Начав играть в постановках местного театра в Сан-Антонио, я спросил об этой песне одного из бывалых актеров. И ветеран подмостков подробно объяснил мне, что имелось в виду под «лучшей строкой» и «выходом перед концовкой». Это, сказал он, традиционный язык водевилей далекого прошлого.

«Строки» относились к афише, которая печаталась каждый день и вывешивалась перед театром, своего рода программа вечернего представления, где номера шли в том порядке, как будут показаны. Лучшая «строка» в вечернем водевиле, лучшая позиция, с точки зрения занятых в представлении артистов, была не последняя, а предпоследняя. Вы можете подумать, как подумал и я, что главное – концовка, знаменующая грандиозный финал шоу, после чего довольные зрители расходятся. Разумеется, самые яркие и удачные номера должны быть в конце, разве нет?

Однако, как сообщил мне мой театральный наставник, наиболее желанным считался выход перед финальной сценой, потому что именно на него и приходилась кульминация представления. Предпоследний номер программы доводит публику до высшей эмоциональной точки и завершается моментом пронзительного удовольствия или взрывом смеха. У последнего же номера другое назначение. Он должен быть шумным и жизнеутверждающим, чтобы заглушить гомон публики, готовящейся покинуть зал, и удержать ее внимание. Для звезды или гвоздя программы самым лакомым был выход перед концовкой, когда зритель доведен

до нужной степени воодушевления и уже готов растаять. После нескольких выходов на бис и дополнительных поклонов гвоздь программы покидает сцену, пока зрители еще пребывают в эйфории, а оркестр принимается играть какой-нибудь громкий музыкальный финал: патристическую песню или популярную мелодию, которой можно подпевать, и зрители расходятся удовлетворенными.

Позже, когда я стал писать и анализировать сценарии, я понял, что и в кинодраматургии есть свой «выход перед концовкой». Самым важным моментом сценария обычно оказывается не финальная сцена, а предшествующая, когда напряжение достигает высшей точки и судьба героя висит на волоске. Я принялся искать в водевиле другие подсказки и обнаружил, что процедура организации развлекательного вечера называлась «составлением программы шоу».

РОЛЬ АНТРЕПРЕНЕРА

На заре водевиля продумывание программы и составление афиши было заботой местного управляющего театром, антрепренера, мастера на все руки. Позже водевиль превратился в мощную индустрию, крупные агентства в больших городах распоряжались тысячами артистов, и программу составляли в главных офисах этих агентств, но местный управляющий по-прежнему обладал большой властью решать по ситуации. Актеры, поставленные в программу манхэттенским импресарио, могли опоздать на поезд, застрять в Дулуте или объявиться пьяными в Де-Мойне, и человеку на месте приходилось решать, кто и в каком порядке выйдет на сцену.

SHOW MUST GO ON

Зачастую программу вечера местному антрепренеру приходилось выстраивать исходя из того, кого в этот день привез поезд. Водевиль в Америке и Канаде существовал благодаря сети железных дорог: исполнители непрерывно путешествовали, возя свежие номера по тысячам театров варьете, работавших во всех крупных городах Северной Америки. Если танцующие мулы задерживались из-за метели или звезда-сопрано опоздала на поезд, местный антрепренер должен был придумать им замену, свято блюдя древнее правило театра: шоу должно продолжаться! Хочешь – найди на улице мальчишку, умеющего делать трюки на велосипеде, хочешь – объяви прослушивание местных талантов, хочешь – попроси тех артистов, что смогли доехать, вспомнить какой-нибудь старинный забытый номер или на ходу сочинить новый. Так или иначе тебе надо сделать шоу. Комедийный дуэт Джорджа Бернса и Грейси Аллен пользовался слабой надежной «подмены», к которой можно прибегнуть, если не приехали запланированные звезды, и многие знаменитости начинали с того, что выходили на заполнение брешей в программе, чтобы шоу продолжалось.

Театральные антрепренеры были большими мастерами старого доброго искусства публичных представлений – набора умений, практически забытых нынешним поколением шоу-бизнеса. Антрепренер был хватким дельцом, проницательным психологом, машинистом сцены, но, кроме того, он был и художником. Холстом ему служили подмости, а кистями и красками – номера, выстроенные в таком порядке, чтобы эмоциональное воздействие было максимальным. Антрепренер задавал определенную логику программы, следуя принципам постановки зрелищ, выведенным из векового опыта.

ПРИНЦИП КОНТРАСТА

Первый и важнейший режиссерский принцип, которого придерживались водевильные антрепренеры, – это чередование или контраст. Водевиль мыслился как вечернее «варьете»,

приятный набор разнородных номеров, зрелище на все вкусы. Считалось, что лучше всего сочетать непохожие друг на друга номера, когда есть резкий контраст и пестрота. Как знают художники всего мира, контрасты усиливают любой художественный эффект. Тишина ощущается резче на контрасте с шумом; цвета кажутся ярче рядом со своими противоположностями на цветовой палитре: голубой с оранжевым, красный с зеленым, желтый с фиолетовым. И в живописи, и в сценографии взгляд притягивает область с самым резким контрастом.

Соответственно, антрепренер неизменно старался варьировать жанр и эмоциональный заряд номеров, составлявших программу. После шумного буйного выступления типа какого-нибудь фарсового скетча выходил солист с балладой или сентиментальной песней. Серьезные и смешные, медленные и быстрые, большие и маленькие, музыкальные номера и короткие пьески, грубые гэги и тонкий словесный юмор – все эти качества и стили оттеняли друг друга в шоу.

Один из аспектов этого принципа контраста – чередование выступлений «у края сцены», когда один или два исполнителя играют или поют перед опущенным занавесом, у самой рампы, и «на всю сцену», когда использовалось все пространство, устанавливались сложные декорации и по сцене скакали десятки людей, а то и животных, – имел вполне утилитарную причину. Пока занавес опущен и происходит какое-то камерное выступление, рабочие сцены успевают выставить декорации и реквизит для следующего крупного и многолюдного номера. Чередование выступлений то на всю сцену, то у края сродни чередованию крупных и общих планов в кино, оно меняет масштаб зрелища, задавая визуальное разнообразие.

КОНТРАСТ У ДИСНЕЯ

Уолт Дисней ревностно изучал искусство водевиля и однажды потряс своего отца, исполнив на сцене городского театра в Канзасе эквилибристический номер. Он усердно осваивал водевильные традиции и схемы, особенно принцип контраста, и добросовестно применял его в своих мультфильмах, а потом и в игровом кино. Вы можете наблюдать воплощение этого принципа в любом диснеевском фильме, где быстрые последовательности событий и широкие планы контрастируют со спокойными, камерными сценами «близкого знакомства», где персонажей дают крупным планом, то есть своего рода «выступлениями у края сцены». Особенно отчетливо это прослеживается в драматургии «Фантазии». Ее музыкальные сцены могли идти в случайном порядке, но мастер постановки зрелищ расставил их в соответствии с принципом контраста, чередуя быстрые с медленными, серьезные с веселыми, надстраивая их одна на другую, чтобы добиться убедительной эмоциональной кульминации.

Применение. Сегодня мы тоже можем применять принцип контраста в сторителлинге – следить, чтобы наша «программа», последовательность глав, не сползала в однообразие, чтобы не шли подряд две сцены погони или две любовные сцены, чтобы постоянная смена ритма и темпа «шоу» помогала удерживать интерес аудитории. Если какая-то сцена не оказывает нужного эмоционального эффекта, попробуйте для усиления воздействия резче обозначить контраст с предыдущей сценой.

Резкие контрасты и чередование напряжения и расслабления могут работать как насос, качающий из аудитории эмоции. Постоянное напряжение без отдыха скоро утомляет, но чередование напряжения с периодами относительного покоя позволяет зрителю или читателю немного восстановиться, прежде чем он перейдет на более высокий уровень интенсивности переживаний.

МЕСТО ХЕДЛАЙНЕРА

В любом водевиле был нужен гвоздь программы – широко известный, популярный сегодня исполнитель или номер, на который придет множество народу. Именно этот номер автоматически должен был занять лучшую и важнейшую позицию в представлении – перед концовкой. Заполнив эту главную строчку, антрепренер мог заняться расстановкой остальных имеющихся у него артистов, так, чтобы вся программа работала на тот эмоциональный эффект, который окажет на публику главный номер вечера.

Если гвоздем программы был знаменитый комик, то и все шоу могло принять игривый и веселый тон, но с вкраплением романтических, сентиментальных или серьезных моментов для контраста. Комедия всегда была главным устоем водевиля, но случалось, что гвоздем программы становился серьезный артист из «настоящего» театра, трагическая актриса типа Сары Бернар с выбранными местами из Шекспира или оперная звезда вроде Женни Линд. Такой хедлайнер требовал иного «разогрева», некоторого преобладания серьезного или возвышенного тона – чтобы подготовить публику к более тонкому эмоциональному коктейлю в кульминационный момент представления.

Однако для контраста и для разрядки смехом тон высоких и утонченных переживаний снижался затем бурной комической концовкой, зачастую так называемой немой сценой без диалогов, состоящей, видимо, по большей части из гэгов. В таком номере ребенком начал играть Бастер Китон: отец выпускал его на сцену в фарсовых постановках без слов.

Применение. Зная, какой будет развязка вашей истории, соответственно выстраивайте повествование. Каждый поворот в сценарии или романе нужно делать, не выпуская из виду развязки, спрашивать себя, ведет ли этот поворот к нужной кульминации, влечет ли за собой не ожидаемый, но неизбежный пиковый момент драматического напряжения вашей истории. Согласуется ли общий тон рассказа с тем большим эмоциональным эффектом, который вы хотите создать в предпоследней сцене?

Чарли Чаплин, который учился основам мастерства в британском мюзик-холле – а это то же, что американский водевиль, – старался так выстраивать свои фильмы, чтобы зритель либо «много смеялся и чуть-чуть всплакнул», либо «много плакал и чуть-чуть посмеялся», то есть чтобы преобладающий эмоциональный заряд истории, будь то веселье или грусть, должным образом уравновешивался небольшой порцией другой эмоции: так обеспечивается контраст, и зритель не пресыщается главной эмоцией, не устает от нее. Драмы бывают слишком тяжелы для восприятия, и тогда нужна комическая закваска для разрыхления, а комедии часто слишком легковесны, и, чтобы история зацепила, необходимо где-то добавить размышлений, дуновение настоящей опасности или каплю грусти.

ЗАПОЛНЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Заполучив хедлайнера и определив общее направление шоу, антрепренер мог приступать к заполнению программы, но для каждой строчки он держал в голове свою задачу. Типичное представление состояло из восьми или девяти номеров с антрактом. Вторая часть обычно бывала короче первой, чтобы публика не слишком устала в ожидании главной звезды. Более короткие программы, без антракта, представляли и по три раза на дню, как сейчас кинотеатры дают по несколько сеансов одного и того же фильма в день. Короткие шоу состояли из пяти-шести номеров, но строились по тем же общим правилам, за вычетом перерыва.

Номера в программе имели следующее предназначение:

1. НАЧАЛО должно быть оживленным и громким, в идеале – почти или вовсе без слов. Тому есть практический резон: многие зрители еще ищут свои места и усаживаются. В водевиле на начало ставили немую сцену: жонглеров, акробатов, клоунов или дрессировщиков, игравших на всем пространстве сцены. С точки зрения исполнителя, начало не особенно почетная миссия, но задача у этого номера важная.

Применение. Если вы не Ингмар Бергман, вероятно, стоит начать вашу историю с визуального элемента: показать место действия, задать географию, представить героя. Это момент для широких общих планов. Приберегите напряженные сцены с крупными планами и диалогами до тех пор, пока публика не освоится. Дайте зрителю пару минут, чтобы он сориентировался, что к чему, и составил представление о герое на основании его поведения и привычного мира.

В начальных сценах вы стараетесь оторвать зрителя от его повседневных забот, приглашаете его окунуться в обыденный мир вашего героя. В известном смысле вы пытаетесь его заколдовать или ввести в транс. И может понадобиться что-то волнующее или экзотическое, чтобы настроить публику на нужный лад. Удачным началом для водевиля были фокусники: здесь почти не требовалось разговоров, а атмосфера чудес создавалась.

2. ВТОРОЙ НОМЕР – у него статус несколько выше, обычно это было выступление у края сцены, когда один или два артиста исполняли песню, танец или комический скетч перед занавесом, пока по другую его сторону поспешно готовили сцену. Второй номер должен быть интереснее первого, иными словами, должен превосходить его. В идеале этот принцип должен действовать для каждого последующего номера в сравнении с предыдущим, пока шоу не достигнет кульминации в предпоследнем пункте программы.

Применение. «Всегда превосходи себя» – одно из старейших правил водевиля и шоу-бизнеса вообще. Зритель должен думать: «Как же здорово! Лучше, наверное, не бывает!» – и тут же получать еще более яркие впечатления. Каждая шутка или гэг, каждая погоня или драка, каждое жесткое эмоциональное противостояние должны быть лучше предшествующего, постепенно повышая градус до самой развязки.

Если водевильный артист возвращался в город, где год назад произвел сенсацию, он знал, что публика ждет повторения полюбившихся ей вещей, но при этом помнил, что обязан превзойти себя, привезти новый материал, лучше прошлогоднего. Звездная карьера складывается из последовательности триумфов, с каждым разом все более ярких. В любой карьере неизбежны провалы и не самые удачные моменты, но актер старается работать лучше и лучше, имея целью доставить больше удовольствия зрителю.

Эквивалентом второго пункта водевильной программы во многих историях служит последовательность сцен, через которые зритель погружается в сюжет, эмоционально отзывается на помыслы и устремления героя и знакомится с главными противоборствующими силами. Вступление может быть броским, но следом обычно идет более душевная и камерная сцена, создающая контраст и позволяющая зрителю подключиться к эмоциональному току истории.

3. ТРЕТИЙ НОМЕР в программе водевиля – это обычно действие, занимающее всю сцену и создающее особый мир, затягивающий в себя зрителя. Это может быть комедийный скетч в декорациях семейного дома или офиса, оркестр и танцоры, исполняющие несколько танцев подряд, сжатая версия бродвейской пьесы или красочное цирковое выступление с воздушными гимнастами, слонами и зебрами.

Применение. Когда эмоциональный контакт между героем и зрителем установлен, пора забросить их в новый мир, на новую сцену. В путешествии героя этому моменту соответствуют преодоление порога и вход в особенный мир.

4. ЧЕТВЕРТЫЙ НОМЕР важен тем, что обычно идет предпоследним перед антрактом и должен служить кульминацией первого отделения. Как правило, эту позицию, считавшуюся

почти такой же выгодной, как предпоследняя в целом шоу, отдавали второму хедлайнеру – популярному певцу или комику. В соответствии с принципом чередования этот номер по эмоциональной окраске отличался от предыдущего и обычно представлял собой камерное доверительное выступление «у края сцены». Такому номеру требовалась сильная концовка, от которой зритель застыл с открытым ртом, трясся от волнения или захохотался в хохоте.

Применение. Развлекательному зрелищу нужны как минимум две кульминации: конечно, та, что перед финалом, но еще и дополнительная, или меньшая, где-то примерно в середине или чуть позже. В модели путешествия героя она соответствует испытанию. Четвертый выход в водевиле – это кульминация первой половины шоу, превосходящая все, что сыграно до нее, но она не должна затмевать главной кульминации.

5. ПЯТЫЙ НОМЕР был не столь престижным, как четвертый, поскольку зрители уже предвкушали антракт и смотрели невнимательно, но это место надо было заполнять с умом, чтобы первая часть окончилась ударно. Обычно это была какая-то многолюдная феерия, мажорный аккорд, «конфета в ярком фантике» перед антрактом или нечто удивительное и трогательное, что можно обсудить во время перерыва. Антракт сам по себе тоже был важен: зрители могли размяться, поделиться впечатлениями от увиденного и набраться сил на остаток программы.

Применение. Этот момент соотносится в путешествии героя с этапом награды, где герой торжествует победу над смертью и страхом. Вознаграждение дает и зрителям, и героям немного передохнуть и собраться перед последним актом. Он нередко включает в себя сцены еды, во время которых герой запасается энергией и переваривает последние события.

6. Шестой номер – это разогрев, номер, который должен восстановить энергетический поток вечера. Часто это выступление «у края сцены», которое должно быстро заставить публику рассесться по местам и сосредоточиться. Это мог быть певец с сольным номером или комическая пантомима, главное – напор и темп. Темп вечера нужно было ускорить, чтобы публика не начала клевать носом после еды, мечтая поскорее попасть домой.

Применение. В путешествии героя возвращение героя может быть началом последнего акта, где нужны темп и энергия, как и шестом номере водевиля. Именно поэтому в огромном множестве фильмов здесь случается погоня – испытанный и надежный метод взбодрить ослабевшее внимание публики с помощью новой опасности, неопределенности и физического движения.

7. СЕДЬМОЙ НОМЕР – как правило, снова выступление, занимающее всю сцену: комический скетч или сокращенная постановка модной пьесы. Это самая основа шоу, наваристое и сытное главное блюдо, но все же оставляющее место для лакомства, приготовленного в следующем акте.

Применение. В кино после длинной сцены погони или иного активного действия нередко нужна содержательная психологическая сцена, более насыщенная, чем все предшествующие сцены подобного плана, высшая точка внутреннего путешествия героя.

8. Наконец, мы подошли к самой счастливой для артиста строчке программы – номеру ПЕРЕД КОНЦОВКОЙ, восьмому из девяти, наделенному привилегией значиться на афише вверху. Это его зрители ждут весь вечер, он – настоящая кульминация шоу. И что бы это ни было, действие должно поражать или возвышать зрителя, затмевая все, что он успел увидеть сегодня на сцене. Будь это завораживающая оперная ария, душещипательная драма или жизнерадостная комедия – ей надлежит перекрывать все предшествующие номера, иначе шоу обернется громким провалом. При грамотной режиссуре номер перед концовкой каким-то образом эмоционально перекликается со всеми остальными номерами, как бы суммируя всю программу в одном божественном переживании.

Применение. В историях любого рода номер перед концовкой одинаково важен и весом: здесь вы должны показать свой лучший материал, это самый яркий момент для вас и вашего

героя, пик напряжения и неизвестности, самый мощный взрыв действия или юмора. Он должен вызывать у зрителя окончательный, непреодолимый, катарсический выплеск всех эмоций, разрядку, которую вы в нем провоцировали всей структурой повествования. Иногда этот этап истории действительно преображает зрителя или читателя, подводя его к какому-то порогу, помогая увидеть новые возможности.

9. ДЕВЯТЫЙ (и финальный) НОМЕР артисты не любили почти так же, как и первый, потому что зрители к этому времени получили то, за чем пришли в театр, и уже копошились, готовясь отправиться восвояси. Но и у этого номера была задача не менее важная, чем у остальных, ведь представление должно завершиться красиво: с помпой, громко, ярко и зрелищно, чтобы на всю сцену развернулась картина шикарного шоу. Хороши для финала патриотические номера или пение со зрительным залом, это рождает в публике перед прощанием чувство общности. Нередко здесь выходили на поклон все занятые в программе артисты. Но и заканчиваться этот номер должен быстро, чтобы зрители расходились из театра, еще охваченные эйфорией.

Применение. Когда главная задача истории выполнена и развязка позади, действует правило: покидай сцену как можно скорее. Но бывает, еще нужна кода – заключительная часть, содержащая эпилог или мораль либо проясняющая последние детали сюжета. Она может немного заглядывать в будущее, как бы показывая последствия смелого выбора, сделанного героем в центральной сцене. Или это может быть своего рода подарок зрителям, почти как сувенир из поездки, или показ широкой перспективы для дальнейшего исследования. Но в любом случае не мешкайте, поскорее покидайте сцену, чтобы волшебство не рассеялось раньше времени.

КАК ПРИМЕНИТЬ ЭТО НА ПРАКТИКЕ

Шанс применить на практике полученные из водевиля знания мне выпал, когда я отправился на недельный семинар по улучшению видения. Ведущий семинара, удивительный человек по имени Питер Грюнвальд, натаскивая нас, весьма творчески использовал игры, задания и упражнения, и один из его фокусов состоял в том, что через несколько дней работы он внезапно объявил: вечером мы ставим водевиль. Между ланчем и обедом нам предстояло избрать ведущего и составить программу варьете, где каждый должен был проявить какой-то талант: пожонглировать, спеть, станцевать, сыграть на инструменте, рассказать небольшую историю или несколько анекдотов, разыграть скетч и пр.

Группа, зная мою принадлежность к шоу-бизнесу, единодушно выбрала ведущим меня, хотя я-то понимал, что на самом деле ступаю на стезю водевильного антрепренера. К счастью, я как раз недавно читал про водевиль и хорошо понимал, что делать. Полдня я ходил и расспрашивал людей, какие таланты они могут продемонстрировать, и пытался выстроить выступление в логичной и убедительной последовательности.

В соответствии с водевильными правилами режиссуры я должен был найти гвоздь программы, мой волшебный номер «перед концовкой». И я скоро нашел такой: человек, который управлял приходским летним лагерем, вызвался выступить с песней о том, как разглядеть душу ближнего. Идея была такая, что певец вызовет кого-то из публики и будет петь, обращаясь к нему, жестами показывая признание и уважение Божественного начала в другом человеке. Затем певец побуждал этого слушателя той же песней и жестами вызвать из зала второго человека, чтобы тот присоединился к ним, и так должно продолжаться, пока сцена не заполнится поющими людьми и все зрители не станут в общий круг. В этом действе угадывался нужный эмоциональный потенциал, обещавший грандиозную кульминацию нашему вечернему шоу.

Оставшееся время я употребил на выстраивание остальных артистов согласно водевильному принципу контраста, стараясь, чтобы комические репризы перемежались серьезными

номерами, а выступления у края сцены – с полноформатными. И я попытался задать общий тон всему шоу, который должен был заставить публику много смеяться и чуть-чуть всплакнуть. Я выстроил номера так, чтобы у нас было крепкое вступление, а дальше шло развитие, воздействие усиливалось, чтобы смех и сильные эмоции прибывали, пока на зрителя не обрушится кульминация.

Все прошло как по маслу. Глупо прохихикав большую часть вечера, мы были глубоко тронуты незатейливым ритуалом детской церковной песенки. Все закончилось хоровым пением под управлением одного из нас, и это был идеальный финал, и все отправились спать довольными, испытывая удовольствие от развлечения и чувства сопричастности.

Это была редкая для меня возможность поставить водевиль как таковой, но к его инструментарию я обращаюсь постоянно, консультируя высокобюджетные голливудские проекты.

Хотя многие оплакивали смерть водевиля – особенно артисты, заставшие его золотые денечки, – есть мнение, что на самом деле он не умер, а просто переродился в кино, радиопостановки и телепередачи. Так или иначе его частичка живет в языке шоу-бизнеса и в нашей неистребимой склонности к развлекательным шоу, искусно организованным в целостную программу.

КОММЕНТАРИЙ МАККЕННЫ

Эта глава, как и следующая, о продюсировании зрелищ, будит во мне ностальгию по моим первым шагам в профессии. Я рос на фильмах по телевизору, моим кумиром был Джеймс Кегни в «Янки Дудл Денди». Это биографический фильм о водевильном актере, ставшем звездой Бродвея. О такой жизни я и мечтал.

Начинал я подмастерьем в репертуарном театре Плейхаус-он-зе-Молл, которым управлял Роберт Ладлэм. Спустя многие годы ему предстояло стать автором бестселлеров о Борне, и его ненасытный аппетит к делу подсказывал мне, что Роберт вырос с теми же мечтами, что питали и меня. Тогда только вышла картина Мела Брукса «Продюсеры», и Боб переименовался в Макса Биалистока в честь театрального барышника из фильма.

Боб на клеточном уровне понимал, как работать с аудиторией и как не прогореть. Если пьесу принимали сухо, он садился в задний ряд, чтобы запускать волну смеха. Перед окончанием каждого акта выскакивал из кабинета, чтобы устроить шумные аплодисменты в зале и крики «браво» из темноты. Он был мастером потакания самолюбию, закатывания умело просчитанных истерик и посвящения скудно оплачиваемых подмастерьев в мир, казавшийся с близкого расстояния невзрачным, но волшебным сценическим освещением превращаемый в удивительную сказку.

Значительным источником прибыли в театре Боба был ежегодный приезд Энн Корио. Рослая красавица Энн в 1930-е гг. вызывала ярость нью-йоркского мэра Фьорелло Лагуардия и приводила в исступление поколение гарвардских студентов своими откровенными танцевальными шоу. В свое время она, очевидно, была ослепительна. Когда я с ней познакомился, она годилась мне в бабушки, и меня поразило, что ей хватает сценичности исполнить очаровательный (и, черт побери, эротичный) стриптиз предпоследним номером программы.

В ее труппе были певицы, танцовщицы, стриптизерши (одна из которых танцевала с хореографически одаренным питоном), ведущие шоу-комики и подсадные партнеры. У нее

был даже свой продавец сластей, лучший из всех, кого мне только приходилось слышать, умевший зазывать покупателей. Все эти люди были вышколены в водевильной традиции и вне сцены держались столь же безукоризненно, сколь сумасбродно лицедействовали перед залом.

Я был желторотым шестнадцатилетним юнцом из пригорода Нью-Джерси, но каждый год на целый месяц Боб Ладлэм и Энн Корио забрасывали меня в мир фильма «Янки Дудл Денди». Все, что описывает Крис в этой главе, я видел и понял там.

Если в двух словах, из водевиля я узнал, что мы с вами (если вы не против принять на себя такую миссию) составляем часть традиции, очевидно восходящей к истокам сторителлинга и сценического искусства. Мы – история человечества. Я призываю вас быть жадными на знания о том, что минуло, прежде чем вы появились на свет, потому что эти знания освещают вам дорогу впереди.

Глава 24

Искусство организации зрелищ

ВОГЛЕР

В сундучке водевильной науки еще много такого, что стоило бы отряхнуть от нафталина и ввести в оборот нынешнего шоу-бизнеса. Умение театрального антрепренера выстраивать программу представления – лишь часть большего целого, старинного искусства организации зрелищ. Оно требует не только умения находить таланты, но и многих других способностей, в том числе умения налаживать отношения с сообществом. «Связи с общественностью» составляли важную часть водевиля, то есть антрепренер изучал вкусы и привычки местного населения и всеми силами старался включить театр в городскую культурную жизнь. Сам театр становился достоянием общества, местом, где происходили религиозные и патриотические события, собрания местных клубов.

Еще необходимо было подогревать интерес публики к предстоящему шоу, используя все антрепренерские хитрости. Если в программе был цирковой номер, то антрепренер превращал выгрузку животных из поезда в праздничное событие и устраивал яркое шествие от вокзала до театра. Крупных артистов встречали на перроне буквально под фанфары в исполнении театрального оркестра. Дрожь радостного волнения ощущалась за недели до приезда главной звезды. К ее появлению устраивали самые разные мероприятия: от конкурса двойников до хорового исполнения главных песен из ее репертуара.

Многое из этой науки усвоено кинематографом, и в послевоенные годы великие шоу-продюсеры вроде Сесила ДеМилля, Джозефа Левина и Сэмюэля Аркоффа продвигали фильмы и кинозвезд в славной традиции водевиля. Если ДеМиллю надо было рекламировать картину о Древнем Египте, он ставил возле кинотеатра древнеегипетскую колесницу, а в фойе прогуливались артисты в костюмах той эпохи, и за несколько недель до начала проката он принимался забрасывать школы и церковные сообщества «учебными материалами» по теме фильма. Школьным оркестрам рассылали ноты с мелодиями из фильма.

Левин выкупил пошленький итальянский костюмный фильм под названием «Геркулес» и превратил его в хит, вколачивая в головы публики величественные рекламные фразы («Мощная сага о самом могучем человеке в мире!») и применяя разные маркетинговые уловки, а позже проделал то же самое с малопонятным японским фантастическим триллером «Годзилла». Левин, с его глубоким пониманием человеческой природы, смог превратить слабенький австралийский продукт в сенсацию проката просто за счет изменения названия: вместо «Прогулки в рай» – «Прогулка в ад».

Аркофф, который в партнерстве с Роджером Корманом и Джеймсом Николсоном спродюсировал немало запоминающихся жанровых лент и открыл дорогу многим успешным актерам и режиссерам, однажды вывел формулу коммерческого успеха фильма, основанную на буквах своей фамилии.

ФОРМУЛА А.Р.К.О.Ф.Ф.

Активность: захватывающее, убедительное действие.

Революционность: смелые, передовые темы и подходы.

Кровь: подходящая доза насилия.

Ораторское искусство: хорошие диалоги или запоминающиеся монологи.

Фантазия: исполнение присущих публике желаний и фантазий.

Фривольность: сексуальные отношения, особенно привлекающие молодых зрителей.

Как и хорошо выстроенное водевильное шоу, эта формула богата контрастами и любому может быть чем-то полезна.

В наши дни организация шоу может подразумевать ловкое применение новых технологий, умный брендинг и грамотный маркетинг, но не нужно забывать и о старых театральных трюках, заставляющих публику предвкушать и с нетерпением ждать какого-то нового опыта. Иногда в нашем насыщенном техникой мире лобовые приемы прежних антрепренеров – например, исполнение трюков и сцен в общественных местах или прямое взаимодействие с местной публикой с целью вызвать интерес к предстоящему шоу – могут пробуждать в людях такие первородные чувства, каких не смоделировать никакими технологиями.

Организация шоу – это зачастую импровизация, использование возможности, умение извлечь выгоду даже из недоброй славы. Актер Берт Ланкастер блеснул такой способностью, когда пресса принялась укорять его в том, что на съемках приключенческой картины у него были трюкачи-дублеры. Чтобы отразить натиск критиков и привлечь внимание к своему фильму, Берт устроил публичную демонстрацию цирковых трюков, которые исполнял со своим партнером по фильму и другом Ником Краватом. Они оба выросли в цирковых труппах, и показанные ими удивительные трюки превратили неприятности с прессой в превосходную и бесплатную информационную кампанию для фильма.

Искусство организации зрелищ не предполагает раздувания шумихи вокруг низкопробных вещей. Настоящий шоу-продюсер представляет что-то действительно ценное, настоящее произведение искусства, грандиозное представление, напряженную драму, жизнерадостную комедию, особенно одаренного артиста, которого люди жаждут видеть. Стэн Ли, прославивший Marvel Comics, – великий шоу-продюсер – прибегал для продвижения своих продуктов к чрезмерным преувеличениям и вычурной риторике, но его экстравагантная реклама оправдывалась высоким качеством того, что он делал. Стэн создавал поистине увлекательные истории с реалистичными персонажами и художественной прорисовкой, а стиль информационных кампаний отражал его искреннюю увлеченность своим делом и восхищение художниками, создававшими эти истории.

«ПРОДАВАЙ НЕ БЕКОН, А ШКВАРЧАНИЕ»

Однажды мне выпала честь работать на одном проекте с мистером Ли, и я поделюсь частичкой знаний об организации зрелищ, которые он мне открыл. Я писал для него сценарные планы, которые он раз за разом отвергал. В конце концов я узнал, что причиной тому была их излишняя детальность и обстоятельность. «Продавай не бекон, а шкварчание!» – говорил Стэн, описывая в этой короткой фразе всю философию рекламы. Ему нужно было что-то более общее, дающее место вымыслу, без засасывающей трясины деталей, но передающее общее ощущение от проекта: впечатление множества волшебных штук, а не пошаговый расклад сюжета. Стэн говорил, что детализированную историю студийные менеджеры без труда разберут на запчасти, поэтому он предпочитал показывать им нечто, что шкварчит и пахнет, как большой хит, пробудить аппетит, но не давать мяса. Искусство рекламы – это отдельная тема, но оно нужно для продюсирования зрелищ, потому что продюсер должен уметь завлекательно описывать продукт потенциальным инвесторам и аудитории.

В деле организации шоу много аспектов: от создания впечатления до привлечения новейших технологий рекламы и продвижения, и это дело продолжает развиваться. Недавно кинопродюсеры открыли силу комикс-конвенций, на которых новые проекты запускаются с информационным сопровождением, специально приспособленным под целевую группу.

О ЧЕМ НАДО ПОДУМАТЬ

Какие необычные подходы к рекламе использовались для продвижения «Титаника»? «Аватара»?

Какими способами вы стали бы рекламировать и продвигать ваши собственные таланты?

У каждого из нас есть любимые фильмы, которые не собрали той кассы и не получили той прессы, которых, как нам кажется, заслуживают. Как бы вы продвигали такой фильм, чтобы он полностью раскрыл свой потенциал?

Глава 25

Пятилетний план для начинающих сценаристов

МАККЕННА

Я сразу к делу. Книжки вроде этой многие читают, чтобы узнать, как разбогатеть (или хотя бы зарабатывать на жизнь), сочиняя сценарии. Так давайте составим план наступления сроком на пять лет, который повысит ваши шансы на исполнение мечты.

Пятилетний план. Для начала поймите, что не бывает успеха за одну ночь. Слава и богатство могут прийти моментально, но почти всегда этому моменту предшествуют долгий тернистый путь, тяжелая и неблагодарная работа, самоотвержение. Если вы не готовы отдать своей мечте несколько лет, лучше, пожалуй, переключиться на какую-нибудь более достижимую цель.

Неприхотливая работа. Получать деньги за свои литературные опыты можно прямо сразу. Для этого просто найдите спокойную работу, обеспечивающую доход. На этот доход вы можете нанять самого себя писать. Вот вы моментально стали профессиональным сценаристом.

Какую работу искать? Главной целью должен быть максимальный доход при минимальном количестве усилий. Вы продаете свое время за деньги. Ваша настоящая работа – писать.

Поэтому вам, скорее всего, не годится работа, серьезно занимающая ум. Так что отбрасываем занятия типа астронавта, брокера на Уолл-стрит или кандидата в президенты. Слишком много физического труда и эмоционального вовлечения.

Лучшая работа для писателя, какую я только знаю, была у моего друга Марка Фергюса, соавтора «Железного человека». На заре туманной юности он устроился ночным сторожем. Его обязанности состояли в том, чтобы по восемь часов отсиживать в тихом здании. Несколько минут за ночь ему приходилось тратить на обход территории. Все остальное время он сидел на стуле, не занятый ничем, кроме своего текста. Эта работа не давала абсолютно никакого статуса, но давала время и деньги, которые Марк вкладывал в свою писательскую карьеру. Спустя несколько лет он оставил то место с какими-то деньгами в кармане и несколькими сценариями в портфолио. Идеальная схема для начинающего автора.

Работайте каждый день. Альфред Бестер, один из самых плодовитых авторов эпохи макулатурного чтения, утверждал, что пишет каждый день, потому что «отчитывается». Он приучил себя впадать в творческий «транс» и раскладывать мысли по страницам.

Писатели пишут. Если вы не в состоянии заставить себя каждый день прижимать зад к стулу, подумайте, возможно, вам лучше мечтать о чем-то другом.

Что надо записывать? Ну, очевидно, что надо работать над сценариями и сценическими историями. Но вдобавок по меньшей мере по несколько часов в день я бы советовал выделять на ведение дневника, написание писем (старинных бумажных, а не электронных актов мозгового метеоризма) и работу над газетной подборкой (об этом через минуту).

Помимо всего прочего, писать – это привычка. Если вы не можете обзавестись такой привычкой, вы, вероятно, не писатель.

Газетная подборка. Здесь важны два момента. Во-первых, вы действительно читаете газеты. Я ничего не имею против новостей в интернете, но напомним, что есть определенная

магия в том, чтобы держать в руках настоящую газету, заполненную отпечатанными новостями.

Предлагая вести подборку, я не имею в виду простое вырезание статей и хранение их в особой папке. Это будет не более чем мусор, захламляющий ваш рабочий стол.

Нет, вырезав статью, напишите о ней несколько абзацев. Чем эта статья вас заинтересовала? Какую драму она описывает? Кто ее главные действующие лица?

В чем состоит конфликт? Чего они хотят и какие препятствия стоят у них на пути? Как можно превратить эту статью в кинокартину?

Делайте так каждый день, и вы воспитаете в себе привычку, которая поможет вам дисциплинировать ваши писательские устремления.

Читайте. Чтение – это обратная сторона письма, так что сформируйте привычку (опять это слово) к ненасытному заглатыванию букв.

Читайте всё. Если вы пишете хоррор, время от времени заглядывайте в дамские эротические романы. Если ваша сфера – бытовые драмы, не погнушайтесь иной раз сунуть нос в шпионский триллер. Невозможно угадать, чему научишься, наблюдая, как делают свое дело другие авторы в других жанрах. Может быть, вы подсмотрите у них какие-то приемы, пригодные и для вашей специализации.

Читайте то, что продается. Если вы намерены достичь этой деятельностью богатства и славы, вам необходимо знакомить себя с тем, что публика покупает. Культурные снобы могут презирать непритязательных авторов типа Дина Кунца, Джеки Коллинз и Джеймса Паттерсона, но подобного рода ремесленники постоянно в работе и в верхних строчках списка бестселлеров. Они знают, как наладить связь с аудиторией, и может, вам это тоже стоит узнать?

Читайте стоящее. Все знают изречение Марка Твена, что классика – это «книга, которую хвалят и не читают». Во исполнение вашего пятилетнего плана призываю вас поступать наоборот.

Я бы предложил вам примерно четыре раза в год (раз в сезон) брать в руки какую-нибудь классическую книгу и выяснять, что же там внутри. Почитайте Сервантеса, Твена, Фолкнера. И вы, наверное, видели все эти фильмы по Джейн Остин, но как ее произведения выглядят на бумаге?

Несколько лет назад у меня вдруг образовалась пара относительно свободных недель. И я понял, что не читал «проблемных пьес» Шекспира. Как всякий, кто учился в школе, я читал самое известное: «Гамлета», «Отелло» и «Ромео и Джульетту», но ни разу не заглядывал ни в «Перикла», ни в «Цимбелина», ни в «Генриха VIII».

Так что я взял в библиотеке тексты пьес и аудиозаписи спектаклей. И в следующие две недели погрузился в не самые понятные из сочинений одного из лучших в истории рассказчиков и драматургов.

Что я узнал? Ну, «Тимон Афинский» оказался совершенной ерундой: ободряющий пример того, что даже у великих случаются промахи. А еще обнаружил, что «Зимняя сказка» – одна из самых чудесных пьес, с какими мне только довелось познакомиться.

Случайные набеги на классиков расширили мой кругозор и научили лучше сочинять истории. Из личного опыта я знаю, что Данте как историческая фигура, пожалуй, значительнее, чем как рассказчик. Но я также знаю, что Овидий – один из самых упоительных авторов всех времен, и я рад, что в своей работе испытываю на себе его влияние.

Найдите мастерскую / группу поддержки. Сочинительство – одинокая и уединенная работа. Но писатель не может расти и совершенствоваться без читательских отзывов, поэтому очень неплохо найти компанию единомышленников, которые будут вам помогать.

Ключевой элемент мастерских, которые я провожу, – чтение вслух работы товарища. Сам автор активно в этом процессе не участвует, потому что цель этой затеи – дать ему услышать, что он написал, и оценить, как этот текст воспринимается. Для автора труднее всего во время этого упражнения – молча слушать свой текст, не комментируя и не защищая.

Вызовет ли смех придуманная тобой шутка? Не встретят ли трогательную эмоциональную сцену неуместным хихиканьем? Понимают ли люди за столом, что вы хотите до них донести? Нередко после того, как читка заканчивается, я прошу одного из чтецов кратко пересказать историю. Удивительно, как часто синопсис тех, кто читал, расходится с замыслом самого автора.

Такой инстинктивный отклик бесценен. Конечно, полезно услышать конструктивную критику от товарищей по группе, но, что бы они ни говорили, это не будет для вас так же наглядно, как их реакция на текст, который они читают.

Когда будете выбирать мастер-классы и мастерские, настоятельно советую вам искать группу, которая находится с вами на одном уровне. Если вы окажетесь вместе с более искусными авторами, вы просто не сможете с ними эффективно общаться. И наоборот, если вы будете чувствовать себя мэтром, это, может, и польстит вашему самолюбию, но вряд ли позволит увидеть все возможности для улучшения текста.

Идеальна такая группа, где вы будете примерно в середине. Чтобы кто-то был опытнее и искуснее вас и вы бы могли оценивать свою работу по их стандартам. А кто-то будет недотягивать до вашего мастерства. Это не только дает столь необходимое топливо вашей самооценке, но еще и заставит вас формулировать свои идеи и даже делиться ими с менее искушенными коллегами.

Сто сценариев за сто дней. Это довольно несложное, но требующее самоотдачи задание, которое я вынес из своего опыта профессионального рецензента. За три-четыре месяца вы прочтете сотню сценариев (если захотите, то включите в список и книгу-другую).

По прочтении каждого сценария предлагаю вам расписать взаимодействия в истории в пределах двух-трех страниц. Понятно, что такое изложение потребует выбросить множество деталей. В этом и смысл: вам нужно найти стержень истории: главного героя, конфликт, взаимодействие, начало, середину и конец.

А потом я предложил бы вам описать сценарий в одном предложении. В профессиональной терминологии это называется «логлайн» – одна идея, на которой выстроена вся история. Создавая собственные сценарии, вы увидите, что дистилляция логлайна – важнейший этап работы над текстом.

Чего это упражнение помогает достичь? Во-первых, вам придется читать сценарии, то есть тот жанр, в котором вы надеетесь стать мастером. Во-вторых, вам придется разбирать сценарии на составные части, так вы увидите, что это за части и как они работают.

По завершении этой эпопеи вы узнаете о сценариях такое, чего не знаете теперь. Не могу говорить о масштабности ваших озарений, но на каком-то этапе вы увидите, например, что «Гражданин Кейн» и «История игрушек» – это совершенно одно и то же.

Я помогу вам начать, добавив сюда пример: синопсис и логлайн ранней версии «Маленькой мисс Счастье» Майкла Арндта. Он должен дать вам представление о том, что понадобится делать вам.

Название: «Маленькая мисс Счастье»

Автор: Майкл Арндт

Логлайн. Будущее попавшей в переделку семьи зависит от того, как выступит их маленькая девочка на детском конкурсе красоты.

Синопсис. ШЕРИЛ, 40 лет, в очень сложной ситуации. Она с трудом сохраняет работу менеджера среднего звена, воспитывает малахольного сына ДУЭЙНА, 15 лет, с ирокезом на голове, пухленькую дочурку ОЛИВ, 7 лет, помешанную на конкурсах красоты, и ухаживает за своим нюхающим героин похотливым свекром, ДЕДУШКОЙ, 80 лет, которого выгнали из дома престарелых. А теперь еще ей придется приютить депрессивного брата, неудавшегося самоубийцу ФРЭНКА. От второго мужа, РИЧАРДА, 45 лет, не слишком успешного лектора-коуча, мало толку.

Между Фрэнком и Дуэйном намечается некоторое взаимопонимание: первый в депрессии, а второй отказывается разговаривать, потому что всех ненавидит. Обед превращается в кошмар, когда Шерил сообщает всем обстоятельства последнего неудачного суицида Фрэнка. Фрэнк – ученый, и его соперник ЛАРРИ вроде бы увел у него и крупный грант, и друга-возлюбленного.

Приходит важная новость: Олив вышла в финал детского конкурса красоты «Маленькая мисс Счастье». Члены семьи настолько зависят друг от друга, что решают отправиться в дальний путь все вместе. Это безумное путешествие: бабушка убеждает Дуэйна не пропускать ни одной юбки, Фрэнк сыплет бессмысленными загадками, а Ричард заставляет Олив комплексовать из-за веса. В довершение всех бед их микроавтобус ломается и заводится теперь, только если его толкать.

Дальше – хуже. Ричард сокрушен известием от своего агента СТЭНА, решившего не издавать его книгу о самомотивации. Фрэнк ошарашен нечаянной встречей с Ларри и с несостоявшимся любовником ДЖОШЕМ. Неудача с книгой ставит семью на грань финансовой катастрофы, и Шерил подумывает отделаться от Ричарда. Олив боится, что, если станет «неудачницей» на конкурсе, отец перестанет ее любить.

Ричард уезжает убеждать своего агента, но ничего не добивается. Бабушка умирает во сне. Шерил предлагает семье подготовиться к банкротству. Но вернувшийся Ричард настаивает, что семье нужна победа Олив. Чтобы успеть на конкурс, им приходится везти с собой тело бабушки.

Из-за неисправности с машиной на дороге путешественников останавливает патрульный. Он не замечает труп в багажнике, но со сладострастием конфискует бабушкины порножурналы. Новое потрясение: Дуэйн, мечтавший стать военным летчиком, внезапно обнаруживает, что он дальтоник, – еще одна мечта рассыпалась в прах. Дуэйн начинает разговаривать. Он изливает на членов семьи свою ярость. Фрэнк пытается успокоить Дуэйна, и все вместе отчаянно спешат успеть к началу конкурса.

Смертельно рискуя на дороге, Ричард привозит Олив на конкурс в последнюю минуту. Олив видит соперниц. Раньше она сомневалась в себе, теперь ее покидает всякая надежда. Фрэнк, чтобы убить время, читает газету и видит там, что его соперник Ларри опубликовал новую сенсационную книгу, оставив Фрэнка далеко позади. Дуэйн вновь погружается в угрюмое молчание. Ричард хлопочет о кремации бабушки.

Наступает момент выхода Олив на сцену, и Ричард молится за нее, чтобы она победила. Пока идет состязание, Фрэнк и Дуэйн проводят время на берегу, обмениваясь наблюдениями о суицидальных порывах. Похоже, обоим от этого становится легче. Фрэнк пускает в ход свои специальные знания, чтобы весьма кстати поднять самооценку Дуэйна. Важнее всего, что оба они признают себя «проигравшими» и больше не спорят с этим.

Тем временем Ричард, видя выступления соперниц Олив, совсем падает духом. Его дочь не сможет победить ни при каком раскладе. Он хочет забрать ее с конкурса, чтобы девочке не было стыдно. Шерил трогает внезапная чувствительность мужа. Может быть, она все же сможет построить с ним какое-то будущее.

К счастью, Олив не поддается страху. Свой номер она ставила с помощью бабушки, и танец получился безумно неприличным. Распорядители в шоке, но семья Олив отгоняет их от

сцены, пока девочка поражает воображение зрителей. К концу номера на сцене оказывается вся семья, в поддержку Олив они пляшут как одержимые.

Да, у них финансовая катастрофа и еще длинный список несчастий. Но пока они танцуют, их не остановить.

Теперь у вас есть программа действий. Как и любая работа, она будет эффективной, только если ею регулярно заниматься. А если вы будете выполнять этот комплекс каждый день, то станете такими, какими не были никогда прежде. Я обещаю.

КОММЕНТАРИЙ ВОГЛЕРА

Жаль, что не я додумался до этого. Жаль, что не сделал этого пять лет назад – сегодня я был бы гораздо выше как профессионал! Хотя вообще-то большую часть этих рекомендаций я в свое время выполнял, а часть навсегда вошла в мою жизненную рутину. Я вырезаю из газет статьи и фотоснимки, к которым то и дело возвращаюсь за примерами, вдохновением и идеями для историй. Одним из самых важных шагов в моей профессиональной жизни было решение каждый день что-нибудь писать, пусть даже несколько строк, нацарапанных на страничке блокнота или забитых в дневник, который я веду у себя в компьютере. Фрагменты сцены, наброски истории или просто отчет о событиях дня – все это укрепляет мою писательскую мускулатуру и настраивает нервную систему каждый день быть готовой к писательской физкультуре. Эту идею «ежедневных страниц» я взял из чудесной книги Джулии Кэмерон под названием «Путь художника»: это превосходное наставление о том, как услышать творческое призвание и последовать ему. Еще один отличный источник – «Человек, который съел машину. Книга о том, как стать писателем»⁸ Натали Голдберг. Я как-то слушал ее выступление на писательской конференции, и она всех нас заставила вынуть карандаши и заскрипеть ими по бумаге. Она убедила меня, что привычка к физическому акту писания или набора на клавиатуре не менее важна для профессионала, чем идеи.

⁸ Голдберг Н. Человек, который съел машину. Книга о том, как стать писателем. – М.: Альпина Пабlishер, 2017.

Глава 26

Чего ждут от сценария на студии

ВОГЛЕР

Прочитав несколько тысяч сценариев в качестве сценарного аналитика, я понял, что всякий раз, намереваясь составить представление о сценарии, его недостатках и достоинствах и дать рекомендации, я задавал себе одни и те же вопросы. Однажды я собрал все эти повторяющиеся вопросы и подготовил материал для раздачи студентам-сценаристам и аналитикам. Это список вопросов, которые боссы киностудий и студийные рецензенты задают себе, оценивая сценарий, роман или идею, но подобные же вопросы определяют решения литературных агентов, издателей, режиссеров и актеров, читающих ваш опус.

Многие из этих пунктов будут очевидны опытным (да и начинающим) писателям, но сторителлинг – это сложная деятельность, и ты скоро убеждаешься, что не можешь все время держать все в голове. Поэтому нелишне время от времени напоминать себе основополагающие правила и примерять на себя роль человека, впервые читающего написанный вами сценарий или роман.

Когда я пишу сценарии, то замечаю, что общая задача разбивается на серию шагов, которые я зову «проходами»: это действия, которые ты выполняешь со всей историей, чтобы проработать какие-то отдельные аспекты, добавить глубины, отсечь ненужное, придать какое-то новое качество. Например, первый «проход» по сценарию – это начальный грубый черновик, в котором ты набрасываешь портреты основных действующих лиц и ситуации, не особо заботясь о побочных линиях и второстепенных персонажах. После этого проходимся по всему тексту второй раз, дотягивая побочные линии, добавляя сцены или реплики в диалогах, чтобы обогатить их, придав глубину персонажам второго плана. Следующий «проход» вы можете предпринять, чтобы лучше прописать злодея, затем еще один – оживить диалоги или отшлифовать шутки, потом – чтобы выровнять общий тон сценария и т. п. Несколько раз обычно приходится пройти по сценарию, чтобы выбросить избыточные элементы, в чем состоит один из основных способов улучшения любой рукописи.

Вопросы в приведенном ниже списке подсказывают, какие операции надо проделать с текстом. Необязательно по каждому из пунктов прорабатывать весь текст, но их все так или иначе нужно учитывать.

ПЕРСОНАЖ

Правдоподобны ли персонажи?

Согласуется ли их поведение с человеческой природой? Реалистично ли оно? (Или, если действие происходит в фантастическом мире с иными правилами, то хотя бы логичны ли, последовательны ли эти правила?)

Проявляют ли себя персонажи в первую очередь в своих действиях, а не словах? (Кино – визуальное искусство, *движущиеся* картинки должны *двигаться*.)

Понятно ли, о ком история? За кого мы должны болеть?

Можете ли вы в чем-то отождествить себя с главным действующим лицом (героем, антигероем, протагонистом)? Можно ли его признать славным и обаятельным или хотя бы «располагающим к себе» (то есть у него есть какой-то интересный недостаток или проблема, с которой почти каждый себя может соотнести)?

Меняется ли главный герой, растет ли, развивается ли, усваивает ли какой-то жизненный урок?

Активен ли главный герой большую часть истории? Если он пассивен по природе, приходит ли такой момент, когда он решает ради своего блага перейти к активному действию?

Нужно ли ему решать наряду с внешней проблемой и внутреннюю? Служат ли персонажи второго плана хорошим «фоном» для героя? Высвечивают ли они скрытые грани протагониста или дополняют его другими качествами?

Равны ли герой и антагонист? Есть ли у злодея какие-то интересные преимущества?

Есть ли в истории привлекательные роли, за которые станут драться большие актеры?

СТРУКТУРА

Хороша ли история? Убедительна ли? Увлекательна ли? Вызывает ли она во мне эмоции, стимулирует ли какие-то системы организма? Заставляет ли что-то почувствовать?

С первых ли страниц ясен конфликт или предмет рассказа?

Течет ли рассказ гладко? Или утомляет сбивчивостью и запутанностью?

Есть ли у истории мощный повествовательный импульс, движущий ее вперед с неубывающей энергией? Избегает ли она блужданий и несущественных ответвлений?

Достаточно ли интересно и непредсказуемо строится и разворачивается история?

Происходит ли что-нибудь интересное или неожиданное каждые несколько минут? (Эй, а почему не на каждой странице?)

Увлекательно ли начало истории, сразу ли она захватывает зрителя чем-то неожиданным или загадочным?

Смена сцен происходит плавно или обыграна визуально?

Сообщаются ли необходимые фоновые знания изящно и непринужденно без лобового и неуклюжего изложения сюжетных деталей?

Достаточно ли скоро история начинает «разматываться»?

Поддерживается ли ваш интерес во втором акте свежими и неожиданными ходами?

Вовремя ли вводятся в картину главные действующие лица, успеваешь ли сжиться с их присутствием?

Оправдывает ли развязка ожидания, заданные началом истории?

Настигает ли злодеев справедливое возмездие? Адекватно ли наказание преступлению?

Все ли сюжетные линии автор доводит до конца? Решают ли второстепенные персонажи свои проблемы согласно с общей темой фильма?

Кажется ли общая структура сбалансированной, нет ли ощущения какой-то нехватки, ненужных повторов, неверного расположения частей?

Удовлетворяет ли зрителя финал? Не оставляет ли он вас с ощущением: «Так, ну и что?»

ДИАЛОГИ

Похожи ли реплики на нормальную человеческую речь?

Последовательны ли они? Не выходят ли персонажи из образа?

Говорят ли персонажи каждый по-своему или все одним голосом автора?

Соответствует ли речь персонажей эпохе и обстановке?

Если это комедия, то смешны ли диалоги? (Вы бы удивились, узнав, сколько на свете несмешных комедийных сценариев.)

Динамичен ли диалог? Иначе говоря, вытекает ли одна реплика естественно из другой?

Не слишком ли «театрален» и «многоречив» сценарий, не слишком ли он полагается на диалоги в ущерб зримому действию?

Не слишком ли длинны и сложны монологи, легко ли будет актерам их запомнить?
Достается ли главному герою (звезде) больше реплик или выигрышных моментов, чем остальным актерам?

КОНЦЕПЦИЯ

Кажется ли она новой и свежей? Или это новый поворот в знакомой теме?

Есть ли для нее своя публика? Идеальное кино каждому чем-то интересно и привлекает все сегменты аудитории: молодых мужчин, молодых женщин, пожилых мужчин и пожилых женщин. История, ориентированная на одну группу, будет успешна, только если привлечет эту группу в полном составе: то есть будет иметь в своем сегменте чрезвычайно высокий спрос. Чтобы принести прибыль, она должна быть суперуспешной.

Есть ли в сюжете сильный центральный конфликт, отражающий не просто борьбу добра со злом, а разные системы ценностей или верований?

Зацепит ли зрителя главная идея фильма? Есть ли в нем «крючок»? Угроза, опасность или загадка, касающаяся всех зрителей? Какая-то сенсация, способная поднять зрителя с дивана и затащить в кинотеатр?

Есть ли в концепции элементы, на которых можно строить рекламную кампанию? Что-то сенсационное, чтобы раззадорить аудиторию? Есть ли там секс или что-то волнующее?

Уникальна ли идея? Есть ли в фильме нечто такое, чего не увидишь в любой вечер по телевизору?

Легко ли сформулировать концепцию в немногих словах? Заразительна ли она?

Есть ли понятная тема? Ясно ли, о чем фильм? Отражает ли каждая сцена главную тему, добавляет ли что-то в ее развитие?

Есть ли другие фильмы с похожими качествами, которые можно взять для сравнения? Можно ли охарактеризовать фильм как-то вроде: «Это помесь “Аватара” с “Крошкой из Беверли-Хиллз”»?

Своевременна ли идея? Связана ли она с какими-то вопросами, занимающими общество сейчас, или она просто в «духе времени»? Пробуждает ли она какой-нибудь всеобщий страх или удовлетворяет какое-то всеобщее стремление?

Если действие происходит в другое время, есть ли в нем параллели с нынешними событиями, которые помогут публике соотнести себя с ней?

Классная ли концепция?

БЮДЖЕТ

Не требует ли производство фильма непозволительных затрат (тысячи действующих лиц, массовые сцены, экзотическая природа, отдаленные эпохи, множество спецэффектов, длинные морские или подводные сцены и пр.)? Есть ли в фильме элементы, неотразимо привлекательные для широкой публики, способные оправдать высокий бюджет?

Рассчитан ли фильм на мировой прокат, или есть особенности, которые ограничивают его перспективы каким-то конкретным рынком, местной культурой? Фильмы, где много разговоров, не могут быть так же интересны в переводе на другие языки, и нередко комедии, насыщенные словесным юмором, или фильмы про национальный спорт не находят спроса на внешнем рынке. Эпос, экшен, хоррор и простые комедии положений «путешествуют» легче.

Есть ли какие-то элементы или сцены, которыми можно пожертвовать, чтобы урезать расходы? Можно ли как-то объединить персонажей и сцены, чтобы упростить историю и сэкономить деньги?

Зависит ли история от прав на музыку или биографию, которые дорого стоят или с трудом приобретаются?

Необходимы ли для успеха проекта звезды или какие-то особо одаренные люди? Например, сможет поставить фильм любой режиссер или есть расчет и ставка на каких-то определенных?

Какую кассу сделали другие фильмы с похожей темой и сопоставимым бюджетом?

ИТОГ

Если вы делаете в год не больше десяти фильмов, то стоит ли включить туда этот?

Пойдете ли вы, работник киностудии, на этот фильм в кино, чтобы просто развлечься? Не давайте дорогу фильму, который не посоветовали бы своим родным и всем знакомым.

Еще раз, кто целевая аудитория фильма? Настолько ли она велика, чтобы оправдать расходы на производство? (Помните, что из-за высоких расходов на рекламу и тиражирование фильм должен собрать три-четыре своих производственных бюджета, чтобы принести прибыль.)

Хорош ли сценарий сам по себе? Это может быть поделка, немудреный ужастик, но *хорош* ли этот немудреный ужастик?

Подходит ли этот проект студии? Вписывается ли в ее общую стратегию, в сбалансированную таблицу картин, интересных разной аудитории? Такую ли картину сейчас ищут студийные боссы?

Есть ли у этой картины шансы стать лучшим фильмом в афише в день выхода на экраны?

Держите эти вопросы в голове, сочиняя свою историю, и пробегитесь по списку еще раз, прежде чем отсылать рукопись. Если не можете дать убедительных ответов по большинству пунктов – начинайте все сначала!

Глава 27

В добрый путь: мое прощальное слово

ВОГЛЕР

Мальчишкой я жил в пригороде Сент-Луиса, и родня, собиравшаяся у нас дома на День благодарения, 4 июля и в иные праздники, обычно распадалась на два лагеря. Женщины занимали кухню и гостиную, готовили еду, играли в кости, сравнивали рецепты и обменивались семейными байками. Мужчины, отец и его многочисленные братья, стягивались в гараж или под навес на заднем дворе, хлебали местный эль, трепались о спорте, о работе, но в основном вспоминали всякие крутые инструменты, которыми в разное время владели. «Помнишь, у нас в подвале стояла ленточная пила?» – начинал типичную элегию дядя Фред. «Еще бы, такая была зверюга! – подхватывал дядя Таймер. – Как-то палец себе чуть не отхватил ею. Помнишь, как Поуп матерился, когда мы ее пытались по лестнице вниз тащить?» Это напоминало другому дяде про груды лопат, в оное время лежавших в углу гаража, обнаруженных при разных работах, и как Поуп, отец моего отца, раздавал их, будто конфеты, всем, кто проходил мимо.

Отец и все его братья были квалифицированными рабочими в строительной отрасли в послевоенное время, они зависели от инструментов, которыми пользовались ежедневно на работе, и питали к ним своего рода нежность. Разные инструменты ассоциировались у них с определенными моментами жизни, становились вехами рабочей и личной биографии. Когда мой отец, мастер-бетонщик, умер, мы с сестрами подложили ему в гроб два предмета: мяч для гольфа, чтобы он всегда мог сыграть, и кельму, ромбовидную металлическую пластину на рукояти, которой он формовал и равнял бетон. В его руках эта кельма заставляла бетон танцевать. Дядя Уоррен, заметив, как мы положили ее отцу под руку, мягко упрекнул нас. «Хорошая, совсем новая кельма...», – сказал он, но, понимая наш жест, не вынул инструмент из гроба. В жизни мой отец страстно любил старинные инструменты и, когда ушел на пенсию, пристрастился собирать и чинить старые ножовки, потому что они прекрасны сами по себе и к тому же на них можно играть мелодии, выгибая их через колено и водя смычком, как по струнам виолончели.

Так и мы замыслили этот набор инструментов для выделки историй, чтобы возродить и подновить побитые временем приспособления, а вы могли применять их в работе и, может быть, даже играть на них музыку. Берите их, и пусть ваши истории под этими орудиями танцуют и поют.

Вручая вам этот набор инструментов, мы сознаем, что стоим на плечах многих замечательных учителей и великих рассказчиков. Надеемся, мы отдали дань их свершениям, пролив свет на некоторые забытые традиции, и, может быть, внесли свой небольшой вклад в науку сторителлинга.

Надеемся, вы нашли что-то полезное в нашем обзоре процессов и систем, составляющих этот инструментарий. Мы считаем их более чем полезными; на самом деле они просто спасительны. Они стали для нас компасом и картами для прокладывания курса по тысячам историй, которые нам приходится поглощать и оценивать, и инструментами для их доработки и настройки. Мы тоже находим радость и удовольствие в этом инструментарии и делимся своим энтузиазмом. Мы оба искренне хотели поделиться этим достоянием и дать толчок к его широкому обсуждению.

Передаем вам инструменты и призываем подключаться к дискуссии, применяйте эти подходы, совершенствуйте их, владейте ими. Непременно подвергайте их сомнению. Вы привне-

сете свой опыт и свои потребности в общий поток, добавьте собственные открытия в архив мирового сторителлинга. Обсуждение, начатое Аристотелем и Теофрастом, продолжится, и вы будете в нем участвовать. Многие инструменты рассказчика не устаревают и не меняются, но само представление о том, что такое истории, будет развиваться по мере того, как мы шлифуем их, подгоняя под новые средства коммуникации или наполняя новыми человеческими запросами. Осваивайте этот инструментарий и добавляйте в него там, где необходимо, новые орудия и приспособления.

И еще мы надеемся, что ваши искания помогут вам понять, зачем вы здесь и как вам распорядиться своими творческими устремлениями. Какие-то из этих идей, может быть, заставят вас вибрировать на более высокой частоте, разожгут воображение или разбудят в вас желание воплотить их на практике. Это сигналы из вашего подсознания. Следуйте этим знакам: они указывают на источник силы и приведут к новым открытиям.

Одно несомненно: вы получите в итоге не меньше, чем вложите. На самом деле мы пойдем дальше, вы извлечете *больше*, чем вложите. Мы обнаружили, что, когда действительно применяем эти идеи и инструментарий к тому, над чем работаем, к историям, которые сочиняем, фильмам, которые разбираем или редактируем, высвобождается много больше энергии, чем мы вложили. Мы узнаём больше, чем полагали возможным, и воздействие на нашу работу и на публику оказывается мощнее, чем мы представляли.

Словом, мы желаем вам удачи и надеемся, что вы будете использовать эти инструменты на благо и на радость людям. Как сказал инженер Уильям Малхолланд, открывая акведук, давший Лос-Анджелесу воду, без которой был бы невозможен нынешний город: «Вот она, берите!»⁹

⁹ Эта фраза стала знаменитой и используется как символ даруемой жизни. — Прим. ред.



Воглер и Маккенна в одном из путешествий